06.2010 | 79

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Bạn đọc góp ý:
Chỉ cần nhà mạng vào cuộc

Kiếm Tiên Online:
BẤT TỬ CHIẾN

Mega Man 10:
Hiểm họa Roboenza

Chơi game trên iPad

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

Công ty Cổ phần KiDo - Khu công nghiệp Tây Bắc Củ Chi, huyện Củ Chi, TP.HCM. Số phiếu tiếp nhận Hồ sơ đăng ký quảng cáo của Bộ Y Tế: 10/2010/QC-CCATVSTP

HALO

www.haloshop.vn

Tưng Bừng Khuyến Mãi Hè 2010
& Mừng Quốc Tế Thiếu Nhi 1/6

Mua Máy Chơi Game
Trúng Ngay iPad 16GB
(Bắt Đầu Từ 20/05/2010 Đến 20/06/2010)

XBox360 Arcade Hệ US
Giá Cực Shock : 4.490.000 VND
Chỉ Có Tại HALO

XBox360 Arcade

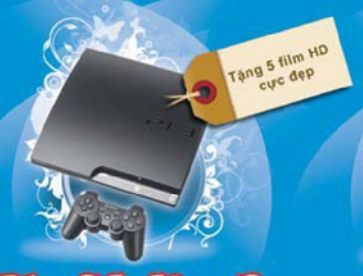
TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỜ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

PSP-Go

PSP-3000

iPad

iPhone 3GS



PlayStation 3 Slim

XBox360 Arcade / Elite

PlayStation 2 Slim

Nintendo Wii

Game Hot Trong Tháng

Thưởng Thức GAME 3D Tại HALO

NDS-Lite/NDSi/LL

82 Pasteur, Phường Bến Nghé, Quận 1 SĐT: 08 - 39141494 08 - 39144998 Email: sales@haloshop.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ
THÁNG **06.2010** - SỐ **79**

GIỚI THIỆU

18 The Whispered World - Chú hề và ngày tận thế
20 Split/Second – Đường đua rực lửa
22 The Misadventures of P.B. Winterbottom - Quý ông háu ăn
24 Silent Hunter 5 – Battle of the Atlantic - Đại chiến tại Đại Tây Dương
26 Mount & Blade: Warband - Thanh gươm và chiến mã: Bản lĩnh sa trường
28 The Scourge Project : Episodes 1 and 2 | Dự án tai họa
30 Lead and Gold: Gang of the Wild West - Đạn chì và vàng thỏi: Miền Viễn Tây khói lửa
32 Hazen: The Dark Whisper - Hành trình cứu thế
34 Project Runway - Thế Giới Thời Trang
35 Stalin Subway 2: Red Veil - Vén màn bí mật
36 Art of Murder: Cards of Destiny - Lá bài vận mệnh
37 MEGA MAN 10 - Hiểm Họa Roboenza
39 Splinter Cell: Conviction - Bản kết án
43 Nier - Phụ tử tình thâm
47 Dead to Rights: Retribution - Tấm gương cảnh sát
50 Super Street Fighter IV - Siêu đấu sĩ tái xuất
54 No More Heroes: Heroes' Paradise - Anh hùng lạc viên
42 Beat Hazard - Giai điệu may rủi
56 Alan Wake - Thị trấn kỳ bí
58 Echoshift - Thử thách cân não
59 Monsters (probably) stole my princess
Quái vật đã bắt cóc công chúa!
60 Alice In Wonderland
62 Picross 3d
63 Godfinger - Đấng tối cao
64 Sketch Nation Shooter
Chiến trường trên bàn vẽ
66 Chaos Rings - Đấu trường sinh tử

PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM 2010
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

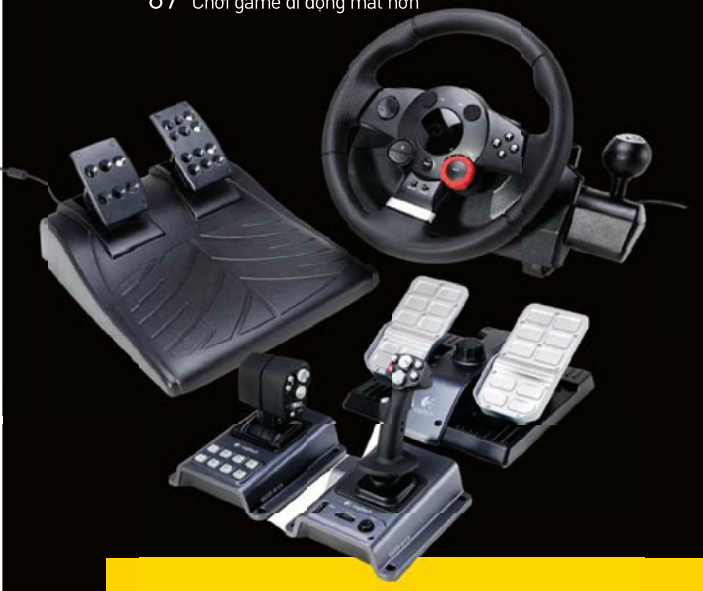
4 Tin TG
6 Tin Trong Nước
8 GameCup 2010: Vinh dự đăng quang sẽ về tay ai?
14 Chỉ cần nhà mạng vào cuộc !
16 Ngành game đang "Xanh hóa"

SẮP PHÁT HÀNH

68 Kiếm Tiên Online: Bất tử chiến
72 Brink - Bên bờ vực
73 Ghost Recon: Future Soldier
Chiến binh trong tương lai
74 FIFA Online 2: Mùa World Cup
76 Castlevania: Lords of Shadow
Lâu đài ma: Chúa Tể Bóng Đêm
75 Metroid: Other M

PHẦN CỨNG

78 Gọn gàng cho cấu hình "khủng"
79 Không dây, gọn gàng
80 Driving Force GT: Giải trí chuyên nghiệp
81 Logitech G940 Flight System: Sẵn sàng cất cánh
82 Thùng máy giải trí đa phương tiện
83 Razer Arctosa hay Logitech G19?
84 Chơi game trên iPad
86 DINGOO: Máy chơi game cầm tay của Trung Quốc
87 Chơi game di động mát hơn

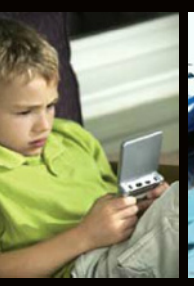


TRỢ GIÚP

88 Chọn game cho "gêm-mỏ" nhí
90 Thi đấu e-Sports trên mạng Garena
91 Hỏi và đáp

SÂN GAME

92 Những kỷ lục Guinness của ngành game (tiếp theo kỳ trước)
94 Chấm điểm cho game: Sức mạnh của những con số



RAZER GIỚI THIỆU GIẢI DOTA TRỊ GIÁ 30.000 USD

Một trong những nhà sản xuất gaming gear hàng đầu thế giới hiện nay – Razer – vừa qua đã công bố giải DotA online lớn nhất từ trước tới nay với tổng giải thưởng lên tới 30.000 USD. Đây là giải Online có quy mô lớn nhất từ trước tới nay khi BTC hy vọng món tiền thưởng hậu hĩnh sẽ thu hút được 1024 team đến từ khắp nơi trên thế giới. Và nếu số lượng đăng ký vượt qua con số ban đầu, BTC sẵn sàng mở thêm suất tham dự để dể tạo điều kiện cho tất cả các game thủ DotA trên thế giới có cơ hội được hòa mình vào lễ hội này.

KINGDOM HEARTS RA MẮT CÙNG PSP MÀU BẠC

Hãng giải trí Square Enix cho biết, phiên bản Birth by Sleep của Kingdom Hearts sẽ ra mắt cùng máy tay cầm PSP phiên bản màu bạc. Bên cạnh đó, gói sản phẩm này còn có thẻ nhớ 4GB và đĩa UMD đi kèm. Theo dự kiến, Square Enix sẽ cùng với Sony tung ra bộ sản phẩm này vào đầu tháng 9/2010 tới.

Birth by Sleep vẫn lấy thể loại nhập vai làm vai trò chủ đạo trong cách chơi nhưng đã được Square Enix cải tiến thêm nhiều chi tiết trong hệ thống chiến đấu. Một số mục chơi mới cũng đã được hãng hé lộ, gồm: Versus, Arena, Command Board, and Rumble Racing.

BLIZZARD LẠI CHƠI TRÒ "BÍ ẨN" VỚI GAMER

Chắc hẳn những game thủ đang test bản beta của StarCraft 2 sẽ lấy làm thất vọng khi các máy chủ sẽ ngừng hoạt động vào 31/5/2010 này. Lý do Blizzard đưa ra cho việc dừng hoạt động thử nghiệm là bước vào kế hoạch chuẩn bị cho đợt ra mắt chính thức của StarCraft 2.

Đại diện hãng Blizzard đã "dán" các thông báo về việc gián đoạn này trên diễn đàn chính của StarCraft 2 , kèm theo đó là lời giải thích vì lý do chỉnh sửa phần cứng lẫn phần mềm cho việc phát hành sắp tới.

Được biết, game thủ PC đã được thamg gia thử nghiệm StarCraft 2 vào giữa tháng 03/2010 trong khi game thủ trên hệ Mac mới được thử vào cuối tháng 4/2010. Theo dự kiến, game sẽ ra mắt cho cả 2 hệ vào 27/7/2010.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 ĐẠT DOANH SỐ KỶ LỤC

Theo hãng phát triển EA DICE, trò chơi Battlefield: Bad Company 2 cho hệ PC, PS3 và Xbox 360 đã đạt mức 5 triệu bản bán ra trong vòng 2 tháng.

Cũng không lấy gì làm ngạc nhiên khi Battlefield: Bad Company 2 lại có thể đạt doanh số cao như vậy. Kể từ khi chưa ra mắt, game cũng được giới chuyên gia đánh giá là một trong những game sẽ đoạt doanh số cao nhất trong 2010. Khởi đầu từ ngày 02/3/2010, Battlefield: Bad Company 2 nhanh chóng tiêu thụ được 2,3 triệu bản trong 2 tuần lễ đầu. Bên cạnh đó, NPD cũng tiết lộ riêng tại thị trường Mỹ đã tiêu thụ hơn 1,2 triệu bản trong tháng 3 và 4/2010. Tính đến nay, Battlefield: Bad Company 2 tổng cộng đã bán được hơn 5 triệu bản trên toàn cầu.

TỈ PHÚ GIÀU MỒ ARBALET ĐẦU TƯ NỬA TRIỆU USD CHO HỆ THỐNG GIẢI CS

Murat "Arbalet" Zhumashevich – nhà tỷ phú giàu mồ Kazahstan vừa qua đã công bố hệ thống giải CS trị giá gần 500.000 USD. Đây quả thực là một bước tiến rất lớn cho làng CS thế giới khi có được sự hậu thuẫn rất lớn đến từ Arbalet. Đặc biệt hơn cả, trong hệ thống giải của mình, Arbalet đã ưu ái giành tới hai giải CS dành cho nữ giới mà tổng giải thưởng lên tới gần 85.000 USD. Khác với các giải đấu khác khi BTC thường trả tiền thưởng sau một vài tháng thì với Arbalet, các game thủ sẽ nhận được ngay khoản tiền thưởng khổng lồ.

FINAL FANTASY IX CÔNG BỐ NGÀY RA MẮT

Square Enix thông báo ngày ra mắt của tựa game Final Fantasy IX cho hệ thống PlayStation Network tại Nhật sẽ là 20/5/2010 tới.

Thông tin về ngày ra mắt tại Nhật được tiết lộ qua trang Twitter của nhà sản xuất Shinji Hashimoto trực thuộc Square Enix. Ngay sau khi phát hành tại Nhật, các game thủ tại Bắc Mỹ cũng có thể "thưởng thức" thông qua PlayStation Network. Tuy thông tin này không thực sự gây ngạc nhiên, đặc biệt sau khi đã được công bố tại Nhật, nhưng đây là lần đầu tiên một thông báo chính thức như vậy được xác nhận đối với thị trường Mỹ.

Hiện FF VII và FF VIII đã có mặt trong mục PlayStation Classics trên PlayStation Store tại Mỹ. Tuy nhiên, phiên bản tại Châu Âu và giá bán cho từng khu vực chưa được công bố.

ID SOFTWARE HÉ LỘ THÔNG TIN VỀ RAGE

Theo hãng giải trí id Software, tựa game hành động RAGE sẽ được ra mắt trong năm 2011 tới. Theo nhiều chuyên gia, RAGE sẽ là một trong những tựa game "bom tấn" đang được phát triển hiện nay. Một điều khá thú vị là vào năm 2009, hãng phát triển cho biết, khung hình cho hệ PC và Xbox 360 có thể đạt mức 60 fps và PlayStation 3 sẽ kém hơn. Nhưng nay mọi thứ dường như đã đổi chiều khi id Software nhận định rằng PlayStation 3 sẽ ổn định hơn hết.

id Software cho biết RAGE sẽ ra mắt trên cả PS3, Xbox 360 và PC vào năm 2011.

HALO:REACH CÓ CHẤT LƯỢNG ĐỒ HỌA ẤN TƯỢNG

Theo ông Stephen McGill, giám đốc marketing của Microsoft cho biết, Halo: Reach sẽ là một trong những "cột mốc lịch sử" của làng game. Ông McGill còn dự đoán rằng Halo: Reach sẽ vượt mặt cả God of War III để trở thành trò chơi có doanh số tiêu thụ lớn nhất trong năm.

Được biết, Halo: Reach chính là tựa game được kỳ vọng nhiều nhất trên Xbox 360. Microsoft đã đầu tư rất nhiều tiền của vào dự án này và đây được coi là "quân bài chiến lược" của hãng nhằm cạnh tranh với đối thủ Sony.

SPLINTER CELL SẼ CÓ BẢN DLC MANG TÊN "INSURGENCY PACK"

Gói tải về tính phí đầu tiên dành cho trò chơi hành động Splinter Cell: Convction sẽ được tung ra trên cả PC lẫn Xbox 360 vào ngày 27/5/2010 với tên gọi Insurgency Pack. Cả 4 màn chơi mới (New Orleans, Portland, Salt Lake City và San Francisco) đều sẽ được kích hoạt trong phần chơi Deniable Ops, cùng với khoảng 250 điểm khám phá mới trong nội dung. Bối cảnh các màn chơi diễn ra khá đa dạng: nghĩa trang, bến cảng, nhà ngục và một phòng thí nghiệm bí mật.

GOTHIC 4 LÀM NỨC LÒNG GAME THỦ NHỜ HÌNH ẢNH TUYỆT TẾP

Hãng giải trí Jowood Entertainment đã công bố những thông tin chi tiết về tựa game nhập vai rất được chú ý Arcania: Gothic 4. Theo đó, phần 4 của loạt game mang thương hiệu Gothic sẽ được phát hành vào Q3/2010. Lấy bối cảnh xảy ra sau phần 3 khoảng 10 năm, Gothic 4 tập trung vào vua Robar Đệ Tam. Dòng game Gothic nổi bật với cốt truyện hấp dẫn và đầy tính bất ngờ. Bên cạnh đó thì đồ họa của ba phần trước đây đều được đánh giá rất cao.

Theo dự kiến, Arcania: Gothic 4 sẽ được phát hành trên ba hệ máy Xbox 360, PS3 và PC.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI **WWW.PCWORLD.COM.VN**

GIẢI ĐẤU BATTLE STAR - GRAND TOURNAMENT 2010

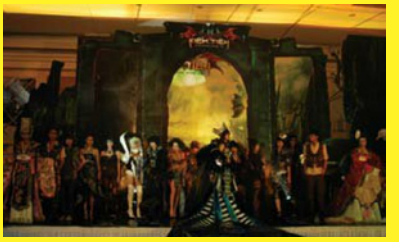
Nhà phát hành Asiasoft Việt Nam đã chính thức cho ra mắt Battle Star tại thị trường Việt Nam. Vào ngày 27/04/2010 Battle Star đã tiến hành Open Beta (bỏ qua giai đoạn Close Beta). Đây là trò chơi kết hợp giữa 2 thể loại FPS và RTS. Vào tháng 5/2010 NPH Asiasoft Việt Nam tổ chức giải đấu Battle Star – Grand Tournament 2010. Giải đấu bắt đầu mở màn vào ngày 17/05/2010 và kéo dài trong vòng 3 tháng 5, 6, và 7/2010 với tổng giá trị giải thưởng 250 triệu đồng. Giải đấu sẽ diễn ra ở 2 miền Nam Bắc tại TP. HCM và HN. Tại giải đấu, ngoài Battle Star còn có 2 môn eSport khác, đó là Couter Strike và DotA.

KASPERSKY ANTI-VIRUS 2010: GIÁ MỚI CHO THỊ TRƯỜNG VIỆT NAM

Ngày 5/5/2010, tại TP.HCM đại diện thương hiệu và hỗ trợ kỹ thuật Kaspersky Lab, NTS Group thông báo giá mới cho các sản phẩm Kaspersky Lab bản quyền cá nhân tại Việt Nam. Theo đó, sản phẩm KAV 2010 dùng cho 1 máy tính giá mới chỉ còn 150.000đ/năm (giảm 50.000đ) và KAV 2010 dùng cho 3 máy tính giá mới chỉ còn 290.000đ/năm. Chương trình giá mới của Kaspersky Lab có hiệu lực từ 03/05/2010 tại tất cả hệ thống phân phối của NTS Kaspersky trên toàn quốc. Các sản phẩm thay đổi giá mới còn có: Kaspersky Internet Security 2010 dùng cho 1 máy tính giá mới 370.000đ/năm, Kaspersky Internet Security 2010 dùng cho 3 máy tính giá 690.000đ/năm.

KIẾM TIÊN RA MẮT GAME THỦ VIỆT

Ngày 07, 08/05/2010 tại TP.HCM và HN, VNG đã tổ chức họp báo ra mắt trò chơi Kiếm Tiên. Được biết, Kiếm Tiên do công Perfect World (Trung Quốc) phát triển và đã ra mắt tại các nước khác với tên gọi Battle of Immortal. Kiếm Tiên thuộc thể loại nhập vai trực tuyến nhiều người chơi và được thể hiện trên nền đồ họa 3D. Nội dung chính của game được lấy từ những câu chuyện thần thoại của Bắc Âu pha lẫn phương Đông huyền bí. Kiếm Tiên có 5 lớp nhân vật gồm Pháp sư, Mục sư, Chiến binh, Kỵ sĩ và Thích khách. Từ ngày 10/05/2010 có 10.000 game thủ may mắn đã nhận được tài khoản để tham gia vào bản Alpha Test. Vào ngày 22/05/2010 sẽ tiến hành Close Beta và không giới hạn tài khoản tham gia.



TRUYỀN THUYẾT NHÂN NGƯ TIẾN HÀNH OPEN BETA

Sau gần 10 ngày thử nghiệm Closed Beta, phiên bản Truyền Thuyết Nhân Ngư (Thế Giới Hoàn Mỹ 2) đã chính thức Open Beta vào lúc 11h ngày 29/4/2010. Máy chủ thử nghiệm Kim Linh tiến hành đóng tạm thời và nâng cấp lên phiên bản Open Beta vào ngày 28/04/2010. Các cụm máy chủ Huyền Vũ, Chu Tước và Tinh Linh (đang chạy phiên bản TGHM 1) đóng và nâng cấp ngày 29/04/2010. Vào thời điểm Open Beta, toàn bộ hệ thống máy chủ TGHM VN đồng loạt mở cửa, chính thức phát hành phiên bản "Truyền Thuyết Nhân Ngư" mới nhất. Khi bước vào giai đoạn Open Beta, hệ thống chiến đấu mở (Free PK) của TGHM 2 được mở từ thứ Sáu đến thứ Hai (đầu tuần mới) mỗi tuần ở toàn bộ các cụm máy chủ.

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ CHIA BẢNG THIÊN HẠ ĐỆ NHẤT BANG LẦN 7

Ngày 09/5/2010, tại TP.HCM đã diễn ra lễ bốc thăm chia bảng cho giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần 7 của Võ Lâm Truyền Kỳ và lần 2 của Võ Lâm Truyền Kỳ Miễn Phí. Đã có hơn 150 đại diện đến từ 68 bang hội của VLTK và 32 bang hội VLTK Miễn Phí. Vòng loại sẽ khởi tranh từ 16/5/2010 đối với game Võ Lâm Truyền Kỳ và 23/5/2010 đối với game Võ Lâm Truyền Kỳ Miễn phí. Về thể thức sẽ thi đấu Tống – Kim mỗi bên 64 nhân vật trên ba bản đồ và thêm vào hình thức "Chiến trường Tống – Kim diệt boss".

TÂY DU KÝ ONLINE GIỚI THIỆU PHIÊN BẢN PHI HÀNH KHÔNG CHIẾN

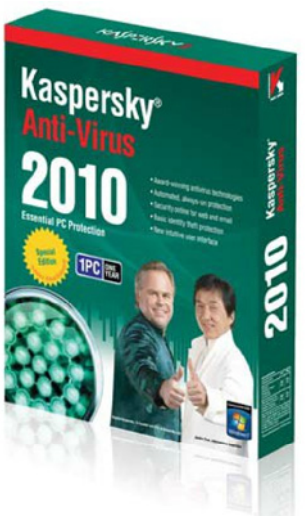
Vào ngày 9/5 và 16/05/2010 tại TP.HCM và HN, FPT Online đã tổ chức họp mặt giới thiệu phiên bản mới "Phi hành không chiến" của game Tây Du Ký Online. Trong buổi gặp mặt này, FPT Online giới thiệu những tính năng mới trong phiên bản "Phi hành không chiến". Theo đó, trong phiên bản mới này, các game thủ sẽ được bay với Cân Đẩu Vân và lần đầu tiên xuất hiện Pháp bảo và Đan lư trong Tây Du Ký Online. Trong buổi offline ban điều hành game cũng tổ chức bốc thăm thi đấu giải Quần Long Tranh Bá cho 4 cụm máy chủ: Hoa Quả Sơn, Bồng Lai Đảo, Ngũ Hành Sơn và Tế Thiên Phủ. Đây là giải đấu lớn đầu tiên của Tây Du Ký Online diễn ra trên 11 cụm máy chủ với những giải thưởng có giá trị.

Kaspersky®
Anti-Virus
2010

SAO PHẢI TRẢ THÊM?
CHỈ TRẢ CHO NHỮNG GÌ BẠN CẦN!

Kaspersky Anti-Virus 2010, cốt lõi của hệ thống bảo mật máy tính cá nhân của bạn

MUA NGAY CHỈ CÒN
150,000
VND/NĂM



Kết nối an toàn ngay hôm nay!

Kaspersky Anti-virus 2010 một lần nữa hiện thực cam kết của Kaspersky Lab mang đến cho khách hàng sản phẩm tốt hơn với giá bán được hỗ trợ tốt hơn. Hãy dùng Kaspersky Anti-virus ngay hôm nay với giá mới chỉ còn **150,000đ/bản quyền 1 năm - giảm ngay 50,000đ** so với giá cũ. Cơ hội sử dụng phần mềm diệt virus tốt nhất Việt Nam để bạn kết nối an toàn suốt 365 ngày.

(*) Hộp sản phẩm thực tế có thể khác so với hình ảnh quảng cáo.
Chương trình áp dụng từ 01/05/2010 tại Việt Nam.

	1PC ONE YEAR	3PC ONE YEAR
Kaspersky® Anti-Virus	150.000	290.000
Kaspersky® Internet Security	370.000	690.000
Kaspersky Anti-Virus for Mac	390.000	
Kaspersky® Mobile Security	200.000	

(*) Đơn vị tính: Việt Nam đồng

PHẦN MỀM DIỆT VIRUS TỐT NHẤT VIỆT NAM 2008
SẢN PHẨM CNTT-TT ƯA CHUỘNG NHẤT PHẦN MỀM DIỆT VIRUS TỐT NHẤT VIỆT NAM 2009

Compatible with Windows® 7

Kaspersky®- kết nối an toàn không còn virus

BÁN HÀNG TẬN NHÀ TOÀN QUỐC: **08. 3848 4488 - 1900 1747**

NTS

Gọi cho chúng tôi ngay hôm nay để được tư vấn miễn phí qua:

Tổng đài hỗ trợ diệt Virus: **1900 1787**
Thông tin chung: **info@kaspersky.vn**
Hỗ trợ kỹ thuật: **support@kaspersky.vn**
Liên hệ mua hàng: **sales@kaspersky.vn**
Liên hệ làm đại lý: **reseller@kaspersky.vn**
Quảng cáo tiếp thị: **marketing@kaspersky.vn**

KASPERSKY.vn
www.kaspersky.vn

GAMECUP 2010
VINH DỰ ĐĂNG QUANG SẼ VỀ TAY AI?

CỘNG ĐỒNG GAME VÀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ ĐANG CHỜ ĐỢI SỰ XUẤT HIỆN CỦA VẬN ĐỘNG VIÊN VÀ ĐỘI E-SPORTS CÓ SỐ PHIẾU BÌNH CHỌN CAO NHẤT TRONG GIẢI THƯỞNG GAMECUP 2010 DO TẠP CHÍ TGVT-THẾ GIỚI GAME TỔ CHỨC.

Một trong những giải được cộng đồng game quan tâm chính là giải thưởng dành cho vận động viên và đội thể thao điện tử được yêu thích nhất. Đến nay, Game Cup 2010 đã đi được hơn nửa chặng đường và sẽ ngưng nhận phiếu bình chọn vào ngày 10/6/2010 – chỉ còn 15 ngày nữa kể từ ngày phát hành số tạp chí này. Nếu chưa bình chọn, bạn đọc có thể truy cập *www.thegioigame.vn* hoặc *www.pcworld.com.vn* để tham gia bình chọn.

Để bạn đọc hiểu hơn về các ứng cử viên của 2 giải thưởng trên, Thế Giới Game đã mời những người đồng đội cũng như những phóng viên luôn đi sát các hoạt động và sự kiện thể thao điện tử viết về các vận động viên và đội e-Sports nằm trong danh sách bình chọn. Một điểm mà TGG cần làm rõ là danh sách bình chọn là một danh sách mở. Danh sách bình chọn được hiển thị là danh sách đội tuyển e-Sports Việt Nam đã tham dự Đại hội Thể thao Trong nhà (Asian Indoor Games) lần III. Ngoài ra, câu hỏi khảo sát vẫn còn đáp án "Khác" để bạn đọc bình chọn đúng vận động viên (hay gọi một cách gần gũi là game thủ) mà mình yêu thích. Đó có thể là một game thủ "lão làng" trong các nhóm (clan) game lớn như pro.A hay 1st.Vn. Nhưng đó cũng có thể là các game thủ trực tuyến tham gia các giải đấu khó quên của các game trực tuyến.

Trong khuôn khổ bài viết này, TGG cùng quí bạn đọc điểm qua thành tích và tiểu sử trích ngang của một số vận động viên e-Sports Việt Nam trong danh sách bình chọn vận động viên và đội thể thao điện tử được yêu thích nhất.

Phạm Khắc Việt
Danh xưng (nick name): proA.7 (proA.Se7en)
Bộ môn: FIFA

Bắt đầu tham gia phong trào FIFA khá sớm, từ năm 2005 dưới màu của Clan AP nhưng phải đến năm 2007 Phạm Khắc Việt mới bắt đầu khẳng định chỗ đứng của mình trong làng FIFA HN khi gia nhập đại gia đình proArmy Gaming. Năm 2008, hàng loạt giải đấu e-Sports lớn nhỏ diễn ra cũng là lúc Se7en đạt đến độ chín về phong độ. Anh thể hiện sự tiến bộ vượt bậc và dần hoàn thiện mình qua từng giải đấu để đem về hàng loạt danh hiệu cho bản thân cũng như team FIFA của proA. Đáng chú ý nhất trong số đó là giải 3 VESC toàn quốc, giải nhì WCG Hà Nội và giải tư WCG toàn quốc. Năm 2009 tuy không có điều kiện để tập luyện thường xuyên, nhưng Việt vẫn đạt được những thành tích đáng nể. Sau khi phải dừng bước ở vòng tứ kết WCG 09, Việt đã vượt qua hàng loạt những đối thủ nặng ký để cùng với Tô Trung Hiếu đại diện cho FIFA Việt Nam tranh tài tại Asian Indoor Games III. Mặc dù chỉ tham gia thi đấu với tư cách vận động viên dự bị, nhưng Se7en cũng đã khiến cho bạn bè quốc tế nể phục khi toàn thắng 3 trận vòng bảng và chỉ chịu dừng bước trước game thủ vô địch người Iran. Không chỉ là một game thủ giỏi, Việt còn sở hữu thành tích học tập đáng nể khi từng đoạt giải nhì Vật Lý HN năm 2005 và hiện anh đang là sinh viên năm thứ 4 của ĐH Bách Khoa Hà Nội. Mặc dù thường không có duyên trong các cuộc đấu lớn nhưng có thể nói proA.se7en Phạm Khắc Việt vẫn hoàn toàn xứng đáng là gương mặt đại diện xuất sắc nhất của FIFA Hà Nội trong vòng 2 năm trở lại đây.

Tô Trung Hiếu
Danh xưng: 3H.L2vn
Bộ môn: FIFA

Không giống như proA.se7en, L2vn Tô Trung Hiếu xuất hiện bất ngờ hơn vào năm 2007 từ những trận đấu online trên mIRC. L2vn khi đó chỉ là một game thủ tự do đã tạo nên một cơn địa chấn tại kỳ WCG 07 sau khi đánh bại game thủ lão làng Vương Kim Sơn để giành ngôi vô địch khu vực phía Nam. Mặc dù không thể lên ngôi cao nhất tại vòng chung kết toàn quốc, nhưng Hiếu đã trở thành cái tên nổi bật nhất của giải đấu năm đó và ngay lập tức được team 3H chiêu mộ.

Ngoài đời, chàng trai đến từ TP. Biên Hòa là một người hiền lành ít nói, nhưng mỗi khi bước vào cuộc đấu, L2vn luôn thể hiện một bản lĩnh và

FIFA

tư duy chiến thuật vững vàng cùng khả năng xử lý tình huống cực tốt. Với những tố chất sẵn có cùng với môi trường tập luyện chuyên nghiệp của team 3H, Tô Trung Hiếu như hổ mọc thêm vuốt. Và những nỗ lực luyện tập của anh đã được đền đáp xứng đáng với chức vô địch WCG Việt Nam 2008.

Không chỉ thế, năm 2009 chứng kiến những thành công vang dội của Tô Trung Hiếu. Đại diện Việt Nam thi đấu tại Asian WCG 2009, Hiếu đã trình diễn một phong độ tuyệt vời khi lần lượt đánh bại những đối thủ nặng ký và xuất sắc trở thành nhà tân vô địch châu Á một cách hoàn toàn xứng đáng. Trở lại đấu trường trong nước, L2vn không quá khó khăn để có thêm một kỳ WCG thành công với vị trí thứ hai khi chỉ xếp sau người đồng đội Vương Kim Son.

Chỉ ít lâu sau, Tô Trung Hiếu tiếp tục trở thành niềm hy vọng vàng cho nước chủ nhà tại Asian Indoor Games III diễn ra ở Hà Nội. Anh vẫn thi đấu rất xuất sắc nhưng cuối cùng đã phải dừng chân tại bán kết trước đối thủ quá mạnh đến từ Iran. Mặc dù chỉ giành được huy chương đồng nhưng với những "chiến công" của mình, Tô Trung Hiếu đã được xem như game thủ e-Sports xuất sắc nhất năm 2009.

Nguyễn Lê Văn
Danh xưng: SamLanh
Bộ môn: Need For Speed

Gia nhập cộng đồng NFS từ trước giải BKIT do ĐH BK TP.HCM tổ chức (năm 2007). Tại giải đấu NFS đầu tiên ở TP. HCM này, anh đã gặp nhiều đối thủ mạnh, và một người trong số đó là đồng đội của anh hiện nay. Có thể nói BKIT là giải đấu đã đưa Lê Văn đến với bộ môn e-Sport vốn còn rất mới lạ ở Việt Nam lúc bấy giờ.

Từ sau giải đấu này, Lê Văn tích cực tham gia đấu trường online – nơi đầy tính thử thách và cạnh tranh (theo như cách nói vui của anh). Trình độ của anh được nâng cao nhanh chóng nhờ được cọ xát với nhiều tay đua nổi tiếng trên thế giới. Và một nhân tố nữa đã góp phần thúc đẩy anh luyện tập chăm chỉ hơn chính là những đêm thi đấu Team (thể thức thi đấu 2vs2, được quyền chặn đầu, ép xe, trong đó đội nào có người về chót bị xử thua). Vì ở những trận đấu team thế này, Lê Văn phải chạy thật nhanh và thật tốt mới mong giành chiến thắng, vì chiếc xe yêu thích – cũng là xe sở trường của Lê Văn không thích hợp với những màn va chạm, ép nhau.

Tại đợt tuyển chọn VĐV NFS đại diện cho Việt Nam tham gia AIG3, Lê Văn đã để lại dấu ấn lớn khi lần đầu tiên vượt qua được Lucky – game thủ NFS mạnh nhất tại TP. HCM lúc bấy giờ. Trở thành 1 trong 2 đại diện cho Việt Nam tham gia thi đấu NFS tại AIG3. Và tại giải đấu mang tầm vóc châu lục này, Lê Văn đã không phụ lòng mong mỏi của bạn bè khi đã thi đấu rất thành công, vượt qua nhiều đối thủ mạnh và tiến thẳng vào trận chung kết gặp game thủ người Trung Quốc. Tại trận đấu này, cuộc phiêu lưu của Lê Văn tạm khép lại khi để game thủ Trung Quốc vượt qua giành chiến thắng vô cũng sít sao. Sau khi giành được HCB tại AIG3, Lê Văn vẫn tích cực luyện tập đều đặn. Hiện tại, anh vừa vô địch tại giải đấu EPL - NFS 2010 CHAMPO INSHIP LEAGUE lần 2 và anh đang chuẩn bị tinh thần rất kỹ cho giải đấu EPL cuối cùng, cũng như những giải đấu NFS sẽ diễn ra trong thời gian sắp tới.

Nguyễn Lê Minh
Danh xưng: Leo
Bộ môn: Need For Speed

Bắt đầu đến với NFS từ sau giải BKIT năm 2007. Tại gải đấu này, anh đã vượt qua anh trai của mình (Nguyễn Lê Văn) tại trận chung kết và giành chức vô địch trước sự ngỡ ngàng của bạn bè xung quanh. Vì trước trận đấu, Lê Minh không được đánh giá cao bằng người anh của mình. Tuy nhiên, xuất phát điểm ban đầu của Lê Minh khác hẳn Lê Văn. Lê Minh là một game thủ của bộ môm Warcraft. Có lẽ vì thế mà tâm lý thi đấu của anh rất tốt, rất ổn định và luôn đạt được thành tích cao trong các giải đấu NFS. Nhưng một game thủ Warcraft thì làm sao chơi tốt NFS được? Đó chính là nhờ Lê Văn – người anh trai của Lê Minh, đồng thời cũng là người hướng dẫn Lê Minh tập luyện NFS trước những giải đấu lớn. Nhờ những kinh nghiệm quý báu của Lê Văn, cộng với năng khiếu của mình, Lê Minh đã làm quen với NFS và đã tiến bộ rất nhanh. Những giải đấu anh tham gia đều để lại ấn tượng rất tốt cho khán giả cũng như ban tổ chức. Trong đợt thi tuyển VĐV cho AIGIII vừa qua, nhằm tránh đụng độ với người anh của mình, Lê Văn đã đăng ký thi đấu ngoài HN. Lần ra Bắc này, anh đã hoàn thành tốt nhiệm vụ khi đã đánh bại những tay đua NFS Hà Thành, giành vé đại diện khu vực phía Bắc tham gia thi đấu NFS tại AIGIII cùng với người anh Lê Văn của mình. Mặc dù rất ít xuất hiện trong cộng đồng NFS, nhưng Lê Minh luôn đạt được thành tích cao. Điều này chứng tỏ anh là một người rất có năng khiếu với bộ môn NFS. Tuy nhiên, thời gian gần đây, Lê Minh phải tập trung nhiều vào việc học nên có thể sẽ tạm xa làng game một thời gian. Chúng ta hãy chúc cho Lê Minh đạt được thành công và mong anh sớm trở lại trường đua.

"Theo như mình được biết GameCup 2010 là một giải khá lớn do tạp chí PC World Việt Nam" tổ chức nhằm tôn vinh những sản phẩm, game e-Sports và game thủ e-Sports. Mình nghĩ đây là một cuộc bình chọn rất hay và quy mô lớn khi có sự tham gia của nhiều nhà tài trợ, nó sẽ giúp cho toàn bộ game thủ tại Việt Nam có cái nhìn sâu rộng hơn về những gì đang diễn ra trong thế giới gaming hiện nay", Bùi Phương Thảo – SB|Soso.On nhận xét về GameCup 2010.

Bùi Phương Thảo
Danh xưng: SB|Soso.On
Ngày sinh: 18/11/1987
Bộ môn: DotA

Chỉ ít lâu sau khi đội thành lập, Bùi Phương Thảo gia nhập và nhanh chóng trở thành một nhân tố chính, đóng góp cho nhiều chiến công của StarsBoba sau này. Nhờ khả năng quan sát thế trận cực kì tốt nên Soso.On được bầu làm đội trưởng. Mang trên vai trọng trách dẫn dắt đội, anh luôn thấu hiểu khả năng của đồng đội mình và biết cách lựa chọn những chiến thuật phù hợp, phát huy tối đa sức mạnh của cả đội.

Trước mỗi trận đấu, anh luôn tìm hiểu đối thủ của mình để có thể đưa ra phương án chống lại hiệu quả. Trong khi thi đấu, nếu trận đấu đang diễn ra theo chiều hướng xấu, Thảo luôn là người giữ được bình tĩnh, kiên trì, nhẫn nại lèo lái cả đội từng bước lấy lại thế trận và giành chiến thắng. Đặc biệt trong các trận đấu quyết định, anh luôn giữ vị trí carry (hero phát huy sức mạnh vào thời gian cuối trận đấu) quan trọng trong chiến thuật, chỉ cần địch thủ lơi lỏng, họ sẽ phải trả giá khi không thể cản bước được đội trưởng của StarsBoba.

Trong cuộc sống, anh là người vui tính và luôn quan tâm đến anh em trong đội. Soso.On, anh cũng là người thường xuyên tập hợp cả đội luyện tập hoặc thi đấu các giải online. Anh còn được bạn bè quốc tế biết đến khi sở hữu nhiều chiến thuật lạ mắt nhưng hiệu quả. Đặc biệt là chiến thuật Phantom Assassin và Chen đã giúp StarsBoba vô địch ADC II vào năm 2008, khiến cả thế giới phải bàng hoàng vì sự sáng tạo của anh.

Nguyễn Như Phúc
Nick Name: SB| David 21
Bộ môn: DotA

Nguyễn Như Phúc là một trong những thành viên lâu đời nhất của team, có mặt trong StarsBoba kể từ lúc mới thành lập và luôn sát cánh cùng đồng đội trong các trận đấu quan trọng. Anh còn được mệnh danh là "sát thủ" trong đội bởi tính cách liều lĩnh và quyết đoán của mình.

David21 luôn là người đi tiên phong, mở đầu trong trận đấu, với những pha xử lý tình huống cực tốt với hero SandKing hay một hero Tide Hunter được ví như một "pháo đài" di động bởi cách lên skill độc đáo của anh.

Tuy nhiều lúc còn mắc sai lầm trong trận đấu, nhưng David21 luôn nhận ra thời điểm cần thiết để khắc phục. Sở hữu một bộ óc tinh quái, anh luôn nắm bắt được cơ hội và tìm ra sơ hở của đối phương trong trận đấu, giúp StarsBoba có được thế trận hoàn hảo để chiến thắng.

Phúc tâm sự: "Khi được đánh cặp cùng Huỳnh Văn Tân – MangaQ, chúng tôi là một bộ đôi bất khả chiến bại trong mọi trận đấu". Sở dĩ được như vậy bởi họ không chỉ là những người đồng đội ăn ý nhau mà còn là những người bạn tốt trong cuộc sống. Anh cũng thường là người pha trò trong đội, giúp mọi người giữ được hòa khí vui vẻ ngay cả khi trận đấu đang có chiều hướng xấu đi.

Huỳnh Văn Tân
Danh xưng: SB|MangaQ
Bộ môn: DotA

Nếu như Soso.On được biết đến là đội trưởng tài năng và lối đánh chắc chắn thì Huỳnh Văn Tân lại được biết đến nhiều hơn với lối chơi biến hóa, những pha xử lý tỉnh táo và bản lĩnh luôn khiến đối thủ phải bất ngờ. Đó cũng là lý do chính tại sao MangaQ luôn là người được yêu thích nhất trong đội.

Anh thường giữ vị trí quan trọng trong team semi-carry và carry (những hero phát huy khả năng về thời gian giữa và cuối trận đấu), đóng góp không nhỏ cho những thành tích mà đội gặt hái được hiện nay. Trong trận đấu, đối phương phải cần từ hai đến ba người mới có thể hạ gục được MangaQ, điều này cho thấy tài năng của anh cũng ảnh hưởng rất lớn đến sức mạnh của cả đội. Đặc biệt ở những trận đấu sinh tử, anh luôn tỏa sáng ở những thời điểm cần thiết khiến địch thủ phải khiếp sợ.

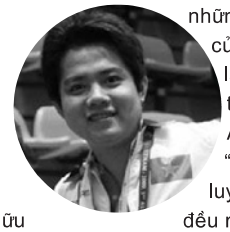
MangaQ cũng là người rất thích viết blog và tâm sự, tán gẫu. Tính cách của anh luôn thân thiện, hòa đồng với tất cả mọi người, từ các thành viên mới đến các lão làng của cộng đồng DotA. Trước đây khi DotA mới phát triển, MangaQ cũng đã từng bỏ rất nhiều thời gian để nghiên cứu và viết các bài hướng dẫn.

"Đây sẽ là một cuộc bình chọn hấp dẫn nhằm tìm ra những sản phẩm game đang hot nhất hiện nay. Điều này sẽ giúp cộng đồng game thủ Việt nam đánh giá được các tựa game trong nước. Thú vị hơn khi PC World Việt Nam còn cho cả bình chọn những game eSport. Điều này có lẽ sẽ giúp cho thể thao điện tử nước nhà được quan tâm hơn và có khả năng phát triển hơn trong tương lai", Lại Hồng Hải – SB|Hamchoi nhận xét.

DOTA

DOTA

Lại Hồng Hải
Danh xưng: SBHamchoi
Bộ môn: DotA



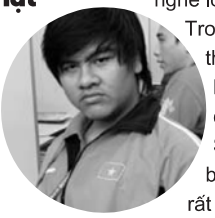
Là người lớn tuổi nhất trong đội, tuy nhiên anh lại là người vui vẻ nhất và có tính cách trẻ trung, sở hữu một cái nick cũng rất tinh nghịch – đó là SB|HamChoi. Tên thật của anh là Lại Hồng Hải và cũng là người gia nhập StarsBoba từ những ngày đầu, khi đội ra đời.

Hamchoi luôn hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao dưới vai trò 1 support (luôn hỗ trợ đồng đội). Trong trận đấu, anh luôn sẵn sàng hy sinh bản thân vì chiến thắng của cả đội: luôn có mặt cứu giúp đồng đội kịp thời, kiểm soát thế trận một cách tốt nhất, báo cho đồng đội những thông tin quan trọng về đối phương …

Ngoài ra anh còn sở hữu kĩ năng cá nhân cực tốt khi cầm các hero tủ như Zeus, Lion, Rylai (đều là những hero phép mạnh). Đối phương khó có thể sống sót một khi Hamchoi đã ra tay. Anh cũng có thể chơi tốt ở những vị trí mà cả đội sắp đặt nhằm phù hợp với chiến thuật.

Dù không nổi bật như những người đồng đội của mình nhưng anh là một phần không thể thiếu của đội. Anh Hải cho biết: "Mỗi khi chúng tôi luyện tập, không khí đều rất vui vẻ và thoải mái. Cả đội thường hay trêu đùa lẫn nhau, nhưng trong các trận đấu quan trọng, chúng tôi hiểu lúc nào cần phải nghiêm túc. Đó là lý do tại sao StarsBoba vẫn là một tập thể mạnh và gắn kết như hiện nay".

Trần Minh Nhựt
Danh xưng: SBArchie
Bộ môn: DotA



Trần Minh Nhựt – thành viên trẻ tuổi nhất mới gia nhập StarsBoba cách đây không lâu. Tuy thời gian đầu gia nhập anh còn mắc phải nhiều sai sót, nhưng sau khi tập luyện, anh đang dần cải thiện và khẳng định vị trí của mình trong đội.

Trước khi đến với DotA, Archie khá nổi tiếng trong cộng đồng Dday tại Việt Nam bởi nhiều danh hiệu lớn đạt được. Chính nhờ những khả năng vốn có của mình nên anh có thể thích nghi nhanh chóng với DotA và đội StarsBoba.

Archie cũng chơi ở vị trí support (hero luôn hỗ trợ đồng đội) giống SB|Hamchoi và tương lai của anh trong đội rất hứa hẹn. Dưới sự dẫn dắt của đội trưởng Soso. On, Archie đang cố gắng hoàn thiện lối chơi của mình và tránh mắc nhiều sai lầm trong trận đấu. Anh thường chơi những hero như Puck, Lion…, đòi hỏi sự tính toán và khéo léo trong việc sử dụng phép.

Đối lập với ngoại hình to lớn, tưởng chừng như khó gần, Archie lại là một người vui tính, hiền lành và luôn chịu khó nghe lời đồng đội để sửa sai. Trong cuộc sống, anh rất thích nghe nhạc và đặc biệt là những chuyến đi dã ngoại cùng cả đội StarsBoba. Archie cho biết những dịp như vậy rất cần thiết để giúp mọi người thư giãn và củng cố sự đoàn kết trong đội.

Nguyễn Kim Khánh
Danh xưng: SB
Bộ môn: DotA

Ít ai biết rằng, đằng sau những vinh quang, thành tích mà StarsBoba đạt được như hiện nay lại có một phần đóng góp to lớn của anh Nguyễn Kim Khánh – chủ phòng game BobaNet. Anh được coi là anh cả của StarsBoba - người hy sinh thầm lặng đằng sau những chiến công hiển hách.

Có thể nói, niềm tâm huyết, đam mê lớn nhất hiện nay của anh là DotA và đội StarsBoba. Ngay từ những ngày đầu đội được thành lập, anh Khánh luôn ủng hộ, động viên các chàng trai trẻ tuổi chăm chỉ luyện tập và tham gia thi đấu hết mình. Anh còn tạo mọi điều kiện tốt nhất cho các thành viên trong đội từ chỗ ăn, nghỉ cho đến không gian tập luyện.

Anh Khánh được coi là người đi tiên phong trong việc tài trợ đội DotA mang thương hiệu phòng game của mình tại Việt Nam. Anh đã rất sáng suốt khi quyết định lắp đặt đường truyền cực tốt để đội có thể luyện tập, thi đấu ổn định với các đội trong khu vực châu Á. Đặc biệt các thành viên trong đội đều rất quý anh nên mỗi khi xảy ra sự cố nào lớn, anh luôn giải quyết và khuyên bảo anh em để củng cố đoàn kết.

Lê Xuân Hổ, đội trưởng 1st.VN: "Giải thưởng này có ý nghĩa rất lớn lao để khẳng định sự đóng góp của các game thủ cho nền eSports nước nhà. Giải nên tổ chức bầu chọn định kì hằng năm để tôn vinh các game thủ và phân loại thành từng game thì sẽ rất hoàn hảo".

COUNTERSTRIKE

Hoàng Vũ Thành
Danh xưng: LockE
Bộ môn: CounterStrike

Mặc dù chỉ là tay súng dự bị của 1st.VN tại giải AIGIII nhưng LockE là linh hồn không thể thiếu của đội tại vòng loại AIG cũng như là chỗ dựa tinh thần vững chắc của team. LockE cũng góp công lớn để duy trì 1st.VN tiếp tục thành công sau khi các tay súng chủ lực khác của team giải nghệ không thi đấu. Với tư duy chiến thuật tốt và kinh nghiệm dày dạn, LockE luôn đề ra những phương hướng thay đổi chiến thuật tốt trong những lúc team gặp khó khăn khi đấu để có những cuộc lật đổ ngoạn mục, điển hình là trận đấu chung kết vòng loại AIG tại Việt Nam với proA.

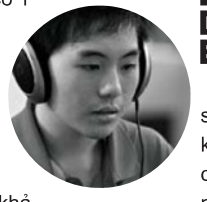
Lê Xuân Hổ
Danh xưng: Robocop
Bộ môn: CounterStrike

Là tay súng duy nhất còn sót lại của Dream Team 1st.VN ngày xưa đã từng viễn chinh thi đấu tại đấu trường Âu Á, Robocop với kĩ năng càn lướt khủng khiếp luôn là nỗi ám ảnh của các đối thủ. Nay trong đội hình 1st.VN hoàn toàn trẻ và đổi mới, Robocop còn kiêm nhiệm luôn vị trí đội trưởng gọi chiến thuật thi đấu. Kinh nghiệm dày dạn cùng với kĩ năng xuất chúng, Robocop xứng đáng là một trong những game thủ CS hay nhất Việt Nam hiện nay.

Nguyễn Quốc Hưng
Danh xưng: Grr
Bộ môn: CounterStrike

Tay súng trẻ đầy triển vọng của 1st.VN cách đây vài năm nay đã chín mùi trở thành 1 trụ cột không thể thiếu của team. Garo nổi bật với khả năng thi đấu di chuyển thông minh, phán đoán tốt và đặc biệt phản ứng nhanh nhẹn. Có Garo trong đội hình, người ta thường thấy những pha thi đấu đột biến mang lại sự xoay chuyển tình thế bất ngờ từ thua thành thắng.

Nguyễn Ngọc Thiên An
Danh xưng: miniR
Bộ môn: CounterStrike

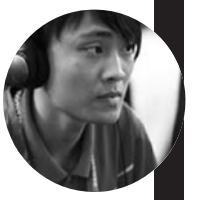


Xứng đáng là tay súng có kĩ năng số 1 hiện nay tại Việt Nam, vừa là tay súng còn rất trẻ trong độ tuổi đi học, nhưng khả năng của miniR đã được khẳng định trong đấu trường CS. Trong mọi trận đấu của 1st.VN, miniR luôn luôn đạt tỉ lệ cao nhất trong team so với tất cả các thành viên còn lại cũng như đối thủ. Hầu như trong mọi trận đấu của 1st.VN, miniR đều để lại dấu ấn, đặc biệt là khả năng dùng súng ngắm awp hoàn hảo nhất Việt Nam hiện tại. MiniR xứng đáng là tương lai của 1st.VN cũng như của đội tuyển CS nước nhà.

Nguyễn Thế Gia
Danh xưng: DG
Bộ môn: CounterStrike

Đã từng thi đấu lâu năm trong đội hình 2 của 1st.VN, DG thừa hưởng khả năng kinh nghiệm của các bậc đàn anh để lại. Với sự tìm tòi và học hỏi từ các team chuyên nghiệp trên thế giới, DG có lối thi đấu chậm rãi nhưng chắc chắn, không rườm rà nhưng hiệu quả, mang lại sự an tâm cho đồng đội.

Bùi Duy Nhung
Danh xưng: Annie
Bộ môn: CounterStrike



Annie là tay súng duy nhất không thuộc biên chế của 1st.VN nhưng đã được mời vào team 1st.VN từ team HiVo, một team gồm toàn các tay súng trẻ tại TP.HCM. Điều này chứng tỏ khả năng của Annie rất tốt, cùng sức trẻ và kĩ năng cao; Annie sẽ trở nên đáng sợ khi thi đấu đúng sức mình. Trong thời gian tới được tham gia thêm nhiều giải đấu quốc tế lớn, Annie chắc chắn sẽ tích lũy thêm nhiều kinh nghiệm, đó là điều duy nhất mà anh còn thiếu, và tương lai Annie sẽ trở thành 1 trụ cột vững chắc của team.

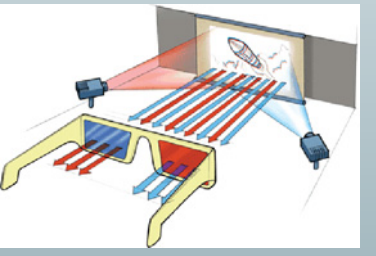
Nguyễn Quốc Bảo: "Đây là một giải thưởng đáng lẽ đã phải có từ lâu. Đây là bổ sung cần thiết để mang lại sự tưởng thưởng cho các game thủ e-Sports đóng góp cho nền game Việt Nam, cũng như khẳng định e-Sports là 1 tập hợp các bộ môn thể thao điện tử chính thống. Giải thưởng nên phân loại theo từng game, game đồng đội hay cá nhân và nên có 1 ban bình chọn từ những người am hiểu bộ môn này để tham gia bình chọn trên một cơ sở rõ ràng".

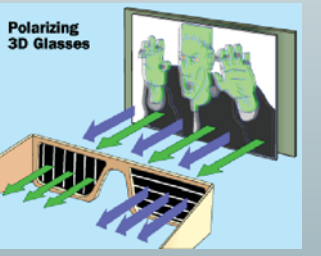
YÊN KHÊ
LONG PHƯNG
BẢO NGUYỄN
HUY TRƯỜNG

- Bộ vi xử lý Intel® Core™ i7-820QM hoặc 720QM
- Hệ điều hành Windows® 7 64 bit phiên bản Ultimate hoặc Home Premium
- 4GB bộ nhớ DDR3
- Card đồ họa NVIDIA® GTX 260 với 1GB bộ nhớ riêng.
- Màn hình 15.6", độ phân giải 1366 x 768

NVIDIA 3D VISION

Công nghệ 3D
Biên Giới Giữa Thật và Ảo





Có lẽ ít ai biết rằng công nghệ 3D đã xuất hiện từ những năm 1838 và đã trải qua nhiều thăng trầm do giới hạn về công nghệ. Chất lượng hình ảnh không hoàn hảo khiến trào lưu nhanh chóng lụi tàn. Nếu thời kỳ phục hưng (1973-1985) được đánh dấu bằng những mẫu kính 3D bằng bìa cứng không mấy thuyết phục thì thời kỳ hoàng kim thứ 2 của công nghệ 3D kéo dài từ năm 2001 đến nay chứng kiến sự thay đổi và phát triển không ngừng của ngành CNTT, và đỉnh điểm là sự kiện văn hóa toàn cầu với siêu phẩm điện ảnh Avatar vào những ngày cuối năm 2009.

Lý do thật sự khiến công nghệ 3D thành công rực rỡ nhất tại thời điểm này chính nhờ nỗ lực mang công nghệ 3D đến tận nhà, đến từng chiếc MTXT. Một trong những sản phẩm MTXT 3D đầu tiên trên thế giới chính là ASUS G51J 3D được trang bị công nghệ ưu việt nhất--kính chớp siêu tốc 3D Active Shutter.

Bạn có thật sự phấn khích nếu biết rằng giờ đây chỉ với 1 chiếc MTXT là bạn có thể sở hữu những tác phẩm điện ảnh 3D hoàn hảo nhất ngay tại chính căn phòng của mình?

So sánh ASUS G51J 3D với các giải pháp 3D phổ biến.

1) Kính lọc màu (Anaglyph Glasses): giải pháp 3D truyền thống và đơn giản nhất cho chất lượng hình ảnh và màu sắc chỉ ở mức tối thiểu. (Ngay cả khi sử dụng chính xác màu kính (1) phù hợp với nguồn phim)

(1) Có nhiều loại kính màu: Red - Cyan, Green – Magenta. Người sử dụng cần xác định đúng màu kính phù hợp với phim cần xem.

2) Kính phân cực (Polarized Glasses): công nghệ 3D này đã được cải tiến liên tục theo thời gian, cho màu sắc chuẩn xác hơn. Tuy nhiên, các giải pháp kính lọc phân cực tại gia do giới hạn về công nghệ và độ phân giải chỉ cho phép mỗi bên mắt nhận được tối đa 1920x540.

3) Giải pháp ưu việt nhất với ASUS G51J 3D:

Sử dụng công nghệ kính chớp siêu tốc không dây (Active Shutter Glasses) kết hợp cùng màn hình LCD cao cấp có độ quét lên đến 120Hz, ASUS G51J 3D là giải pháp 3D cá nhân - Full HD duy nhất vào thời điểm hiện tại. ASUS G51J3D mang lại hình ảnh Full-HD 3 chiều vô cùng rõ nét với màu sắc trung thực nhất nhờ khả năng xuất liên tục 120 khung hình từ màn hình LCD, tương ứng 60 khung hình (độ phân giải lên đến 1920x1080) chỉ trong 1 giây cho mỗi bên mắt khiến cảm giác "chớp" hoàn toàn bị triệt tiêu. Ngoài ra thông qua bộ điều khiển tín hiệu bạn còn có thể chủ động thay đổi độ sâu trường ảnh nhằm đem lại hiệu quả 3 chiều ưng ý nhất.

Mạnh mẽ và hoàn thiện trong thiết kế

Bên cạnh bộ vỏ ngoài mạnh mẽ với hệ thống đèn cá tính đúng đẳng cấp Game thủ, để có thể gánh một trọng trách 3 chiều xuất sắc như vậy, ASUS G51J 3D được trang bị "tận răng" với bộ Vi xử lý Intel Core i7-720QM, và "nhân tố" đồ họa thuộc hàng lực sỹ: ASUS Card GTX 260M - 1GB bộ nhớ đồ họa rời.

Hơn nữa, ASUS G51J 3D sẽ chỉ thật sự là lựa chọn hoàn hảo cho game thủ khi còn đáp ứng "trọn vai" về khả năng trình diễn âm thanh. Hệ thống loa 3D chất lượng từ Altec Lansing "bùng nổ" hơn bao giờ hết với nền tảng âm thanh chuyên dụng đạt chuẩn EAX Advanced HD 4.0 3D và hỗ trợ CMSS Surround.

Với ASUS G51J 3D, tất cả những nhân vật bạn yêu thích trong những thước phim và game 3D đều dường như trở mình, xé toạc giới hạn bé nhỏ của chiếc màn hình LCD để giao tiếp trực diện với chủ nhân. Đây là một trải nghiệm thú vị bậc nhất khó thể chối từ!

Ngành game đang "Xanh hóa"

Tuy chưa bao giờ được đánh giá là "thân thiện với môi trường" nhưng ngành game đã bắt đầu có những dấu hiệu "xanh hóa", khởi đầu của một quá trình đòi hỏi sự hợp tác từ các nhà sản xuất, những tổ chức môi trường và cả bản thân các game thủ.

Khi chơi game, con người ta phải "động não" rất nhiều, phải khôn khéo trang trải số điểm kinh nghiệm vừa kiếm được sao cho đúng để có thể giành được lợi thế ở màn chơi tiếp theo, phải linh hoạt để sử dụng chiếc cưa máy hay khẩu súng phun lửa vừa lượm được với đám xác sống (zombie) đang "vồ vập" biến ta thành bữa ăn ngon… Phải "vắt óc" cho những chuyện "lớn lao" là thế, nhưng chắc chắn chưa có ai từng nghĩ đến việc thu lượm vỏ đạn để tái chế sau mỗi trận càn quét, hoặc tên zombie vừa bị bạn "phóng hỏa" đó chính là cái "nhà máy" sản sinh ra hàng tỉ chất… gây ung thư. Khi chơi game, chúng ta rất hiếm khi, thậm chí là chưa bao giờ nghĩ đến việc những hành động của mình có thể ảnh hưởng như thế nào đến hệ sinh thái hay môi trường… trong game. Buồn thay, đó cũng chính là những gì đang xảy ra ở thế giới thực.

Cũng như tất cả các ngành công nghiệp khác, song song với những bước phát triển rất nhanh chóng thì những ảnh hưởng của ngành công nghiệp game lên môi trường sống cũng ngày càng lớn hơn và, tất nhiên, ngày càng khó bị "nhắm mắt làm ngơ" hơn. Tuy không xâm hại một cách nhanh chóng và nặng nề đến môi trường như các ngành công nghiệp nặng nhưng trên thực tế, ngành công nghiệp game cũng chưa bao giờ được đánh giá là "thân thiện với môi trường". Trong danh sách đánh giá về mức độ thân thiện với môi trường dành cho các nhà sản xuất hàng điện tử tiêu dùng mà tổ chức Hòa Bình Xanh (Greenpeace) công bố hồi đầu năm 2010, các tên tuổi lớn của ngành game tỏ ra khá "lẹt đẹt": Nintendo "đội sổ", Microsoft may mắn không bị xếp hạng bét nhưng cũng là Á quân "ngược", trong khi Sony thì "đi lạc" đâu đó ở lưng chừng bảng danh sách.

"Có rất ít người thực sự nghiêm túc với vấn đề này. Oái oăm thay, số ít người nghiêm túc đó lại nhanh chóng nhận ra rằng mình đã trở nên… chẳng giống ai" - Casey Harrell, chuyên gia của Greenpeace chuyên vận động các chiến dịch trong ngành sản xuất điện tử, lý giải về sự èo uột của ngành game trong bản danh sách. "Ngành game dường như đang thiếu chú tâm trong vấn đề môi trường và có lẽ, thiếu cả sự cạnh tranh cần thiết".

Tuy vậy, cũng không thể phủ nhận ngành công nghiệp giải trí điện tử đã dần "tỉnh ngộ", đã bắt đầu có những dấu hiệu "xanh hóa" và các game thủ sẽ đóng góp vai trò vô cùng quan trọng trong quá trình này.

Khí thải trong quá trình sản xuất và phân phối

Ở công đoạn này, những yếu tố có thể ảnh hưởng tới môi trường chủ yếu xuất phát từ vật liệu. Để có thể sản xuất nên một chiếc máy chơi game console, làm ra đĩa game hoặc bao bì, hộp đựng đĩa… người ta phải cần đến những hợp chất hóa học độc hại như Polyvinyl Chloride (nhựa PVC), chất phụ gia Phthalete và hợp chất chống cháy BFR (Brominated Flame

Retardant). Hai chất đầu tiên được dùng để chế tạo ra lớp vỏ ngoài của các loại máy chơi game và có thể gây ảnh hưởng đến khả năng sinh sản của con người. Trong khi đó, chất chống cháy BFR không thể bị đào thải một khi đã được hấp thụ vào trong cơ thể và là nguyên nhân gây ra các rối loạn về não, ảnh hưởng đến khả năng tiếp thu, trí nhớ, hành vi của con người.

Không phải nói đâu xa, vào năm 2008, cả Microsoft lẫn Sony đều đã bị tổ chức Hòa Bình Xanh "tuýt còi" bởi các kết quả xét nghiệm cho thấy các máy console Xbox 360 và PlayStation 3 đều chứa hàm lượng chất Phthalete cao trong khi Wii là "gương mẫu" nhất khi được công nhận là không chứa Phthalete và hệ thống dây dẫn không sử dụng chất liệu PVC. Cho đến nay, mới chỉ có Microsoft đã cam kết đến hết năm 2010 sẽ loại bỏ những chất độc hại này khỏi những sản phẩm phần cứng do hãng sản xuất, trong khi Sony vẫn chưa thể đưa ra thời hạn kết thúc việc sử dụng chất Phthalete cho các sản phẩm của mình.

Tình hình về "phần cứng" là thế, có vẻ như thị trường đĩa game đang đón nhận nhiều tin tốt lành hơn. Theo công bố của ClearCarbon, một hãng tư vấn giải pháp môi trường, mức khí thải trung bình của một chiếc đĩa - bao gồm quá trình sản xuất, đóng gói, vận chuyển - đã được giảm từ 0,49kg vào năm 2006 xuống còn 0,44 vào năm 2008. Có thể những thay đổi này là rất nhỏ, nhưng hãy thử làm một phép tính đơn giản, bạn sẽ thấy cứ mỗi một triệu đĩa game được bán ra thì ngành game đã giảm được đến gần 54,5 tấn khí thải CO_2. Theo Renee Morin, Giám đốc dự án khí thải carbon tại ClearCarbon thì phần lớn lượng khí thải xuất phát từ các loại hộp đựng đĩa: "Trong những nghiên cứu trước đây, chúng tôi đã cố gắng để tìm ra điểm nóng" về khí thải trong ngành sản phẩm này. Đó chính là các loại vỏ hộp, nơi tập trung phần lớn sức nặng và tiêu tốn khá nhiều vật liệu". May mắn thay, đây chính là lĩnh vực mà các nhà phát triển game đang quan tâm đến. Vào khoảng tháng 12/2009, đã có một số game dành cho máy Xbox 360 như Call of Duty: Modern Warfare 2 và Left 4 Dead 2 được bán ra với loại hộp có dán nhãn thân thiện với môi trường - "Eco-Box".

"Chúng tôi đang rất nỗ lực tìm ra giải pháp để trở nên hiệu quả hơn và tiêu hao ít nhiên liệu hơn trong sản xuất", một phát ngôn viên của Microsoft đã tuyên bố. "Mục tiêu hàng đầu của chúng tôi hiện nay là loại bỏ hoàn toàn chất liệu PVC khỏi sản phẩm Xbox 360 và từng bước cắt giảm đến 30% vật liệu sản xuất ra bao bì cho đóng gói game". Tương tự, Nintendo cũng đang có kế hoạch tích cực để tiếp bước Microsoft trong việc sử dụng hộp nhỏ hơn, nhẹ hơn và thân thiện với môi trường hơn. Theo ý kiến của Viva Group, một nhà sản xuất bao bì chuyên nghiệp, thì loại hộp đựng đĩa game mỏng hơn, nhẹ hơn và được sản xuất từ vật liệu tái chế sẽ giúp giảm lượng khí thải CO2 đến 15% so với loại thông thường.

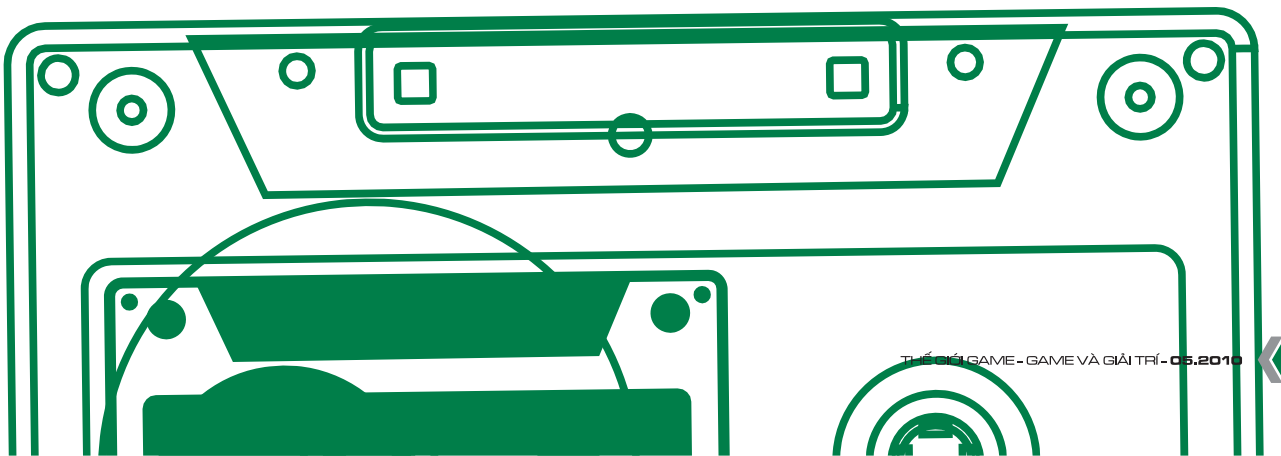
Chơi game: Cuộc chiến năng lượng

Theo báo cáo được tổ chức Bảo vệ Tài nguyên Thiên nhiên tại Mỹ (Natural Resources Defense Council - NRDC) công bố vào năm 2008, các máy chơi game console trên toàn bộ nước Mỹ tiêu thụ điện khoảng 16 tỉ Kw/h mỗi năm, con số gần bằng với lượng điện năng tiêu thụ trong một năm của cả thành phố San Diego. Ngoài model máy Wii, các máy chơi game console thế hệ mới đều "hại điện" còn hơn cả máy tính xách tay hay đầu đĩa DVD.

Kể từ khi bị "điểm mặt" trong báo cáo này, Sony đã tung ra bản firmware nâng cấp cho máy PS3 với chế độ "tiết kiệm điện" sẽ tự động tắt thiết bị sau thời gian chờ mặc định hoặc tùy chỉnh. Mới hơn, hệ máy PS3 Slim cũng được một số tổ chức thử nghiệm và công nhận là tiêu thụ điện ít hơn "đàn anh" của mình. "Sony Computer Entertainment (SCE) đang không ngừng nghiên cứu nhằm giảm thiểu lượng điện năng tiêu thụ của hệ máy PS3. Mẫu máy PS3 Slim hiện đã có khả năng sử dụng điện hiệu quả hơn đến 30%", theo John Koller, Giám đốc tiếp thị sản phẩm phần cứng của SCE. Trong khi đó, Nitendo DSi cũng tiêu thụ ít năng lượng hơn model DS và khẳng định sẽ không ngừng cải tiến thiết kế để giảm nhiều nhất có thể mức tiêu hao năng lượng của các sản phẩm.

Những cải tiến đến từ các nhà sản xuất là một phần, nhưng chính bản thân các game thủ cũng có thể đóng góp vào việc tiết kiệm năng lượng, bằng cách tắt máy hoặc tích cực hơn, là rút phích cắm máy chơi game khỏi nguồn điện mỗi khi không sử dụng. Theo ước tính của NRDC, việc rút phích cắm ra khỏi nguồn điện có thể giúp tiết kiệm đến 14USD/năm cho mỗi chiếc máy chơi game. Không chỉ dừng lại ở những lời kêu gọi, việc tiêu thụ điện năng của các loại máy chơi game console cũng sắp được quy định bởi pháp luật. Vào tháng 9/2009, Thượng nghị sĩ Robert Menendez đã khởi xướng chương trình hành động nhằm "xanh hóa" ngành game (Green Gaming Act), cùng với sự tham gia của Bộ Năng lượng Mỹ (Department of Energy) nhằm đưa ra những tiêu chuẩn về sử dụng năng lượng cho các máy chơi game console. Đề xuất chương trình hành động này cũng nhanh chóng nhận được sự ủng hộ của NRDC cùng với ba nhà sản xuất máy chơi game lớn nhất hiện nay và hiện đang có những bước nghiên cứu sâu và xa hơn.

"Khi hàng triệu gia đình Mỹ hiện nay đã và đang sử dụng các loại máy chơi game, nên "xanh hóa" cho ngành game đang ngày càng trở nên quan trọng hơn", Robert Menendez.



Rác thải từ game

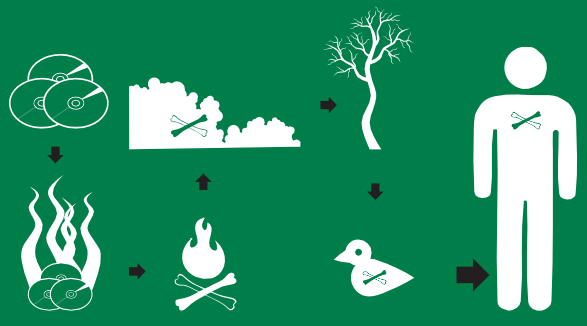
Khi một đĩa game hay một máy chơi game đã đi hết "vòng đời", nó sẽ trở thành rác thải, hay gọi đúng hơn là "rác thải điện tử". Theo nghiên cứu của Liên hiệp quốc, cứ mỗi năm thế giới lại phải gánh thêm từ 20 - 50 tấn rác thải điện tử và ngành game chắc chắn cũng đóng góp một phần không nhỏ vào con số này! Thêm vào đó, phần lớn các loại rác thải điện tử này sẽ được "tống khứ" đến các nước đang phát triển. "Việc các nước như Ấn Độ và Trung Quốc có khá nhiều những khu tái chế "không chính thức" đã khiến việc ước đoán về sự lưu thông của rác thải điện tử trở nên khó khăn hơn", một báo cáo về rác thải điện tử của tổ chức Hòa Bình Xanh đã kết luận như vậy. "Những khu vực khác trên thế giới, đặc biệt là các nước châu Phi, cũng đang dần trở thành "bãi rác" khi các loại rác thải điện tử đã hoàn toàn vô dụng được chuyển về đây dưới danh nghĩa là hàng quyên góp để tái chế hoặc tái sử dụng".

Những người kiếm kế sinh nhai, trong đó có rất nhiều trẻ em, tại các bãi rác thải điện tử đang ngày ngày phải đối đầu với rất nhiều thứ hóa chất độc hại. Thêm vào đó, rất nhiều loại rác thải điện tử đang được đốt hoặc tiêu hủy không đúng cách, đã xả nhiều đất độc vào không khí và hầu hết các chất độc này lại rơi trở lại mặt đất hoặc hòa vào trong nguồn nước. Vậy nên, việc "tống khứ" rác thải điện tử đi nơi khác chỉ có thể làm cho chúng "khuất mắt" bởi bản thân các chất độc vẫn nhiều khả năng có thể theo gió và nước "quy hồi cố hương".

Bên cạnh các vấn đề của rác thải điện tử, tổ chức Hòa Bình Xanh cũng đưa ra lời chỉ trích đối với Microsoft và Nintendo về việc hai hãng này đã không tự giác thực hiện các chương trình thu hồi các sản phẩm cũ của mình. Trong vấn đề này, Sony đã "ghi điểm" khi đã sử dụng khoảng 17.000 tấn nhựa tái chế cho các sản phẩm xuất xưởng vào năm 2008, chiếm 10% lượng nhựa mà hãng này đã sử dụng trong năm đó. Bên cạnh đó, các game thủ cũng sẽ là những người có thể đóng vai trò quan trọng cho việc "xanh hóa" ngành game. Tiết kiệm năng lượng bằng những cách đơn giản nhất như tắt máy - rút phích cắm mỗi khi chơi xong, có kế hoạch tặng hoặc quyên góp những thiết bị chơi game cũ hoặc lấy "xanh" làm tiêu chí hàng đầu mỗi khi chọn mua một thiết bị mới… Thậm chí khi hầu hết game thủ đều chưa có ý thức bảo vệ môi trường, sẽ không hề muộn để bắt đầu nghĩ về một thói quen chơi game "xanh" hơn.

PHU TỰ

NGUỒN: TẠP CHÍ GAMEPRO (SỐ 260, 2010).



Hết "luật 5 giờ" đến kiểm tra tiệm net sau 20 giờ, rồi cả ý tưởng mở trung tâm "cai nghiện game"… Đó là các giải pháp mà nhiều người cho rằng sẽ giúp hạn chế mặt trái thế giới game online. Tuy nhiên, có 1 giải pháp kỹ thuật nhanh gọn hơn lại không ai lưu ý.

Những ngày qua, giới game thủ lại xôn xao về dự thảo quy định quản lý giờ chơi game online sắp được Bộ TT-TT trình Chính phủ. Theo đó, game thủ sẽ không được chơi game sau 22 giờ và "luật 5 giờ chơi" tiếp tục được áp dụng nghiêm. 1 số giải pháp dự thảo đưa ra là các nhà cung cấp dịch vụ game online ngưng dịch vụ từ 22 giờ - 6 giờ sáng hôm sau; game online được chia nhóm có yếu tố khác nhau để phân loại người chơi có độ tuổi và thời gian vào game khác nhau (3 hoặc 5 giờ)...

Nhà quản lý tự mình gây khó?

Có thể nói, với những giải pháp đó, nhà quản lý đang tự làm rối khả năng quản lý của mình bằng các yêu cầu không dễ kiểm soát. Chỉ nói riêng ràng buộc nhà cung cấp dịch vụ game trực tuyến phải dừng server sau 22 giờ đã khó thực thi. Server gamer không chỉ là máy PC đơn lẻ, để muốn tắt khi nào là tắt. Phía sau nó là hệ thống website, dữ liệu người chơi liên kết qua các server, các cổng thanh toán thẻ trực tuyến và nối kết với các server kiểm tra kỹ thuật của nhà sản xuất... Chỗ đặt các server cũng không hẳn ở đơn vị cung cấp dịch vụ mà đa số đặt tại không gian bảo quản của các nhà cung cấp dịch vụ mạng, tên miền... Việc tắt mở server mỗi ngày do đó chỉ tạo thêm chi phí không cần thiết và cả các sự cố kỹ thuật ngoài ý muốn.

Mặt khác, các doanh nghiệp phát hành game trực tuyến trong nước sẽ rất thiệt thòi nếu áp dụng điều này, bởi người chơi lập tức đổi sang chơi các trò chơi nước ngoài cung cấp. Ngược lại, với không ít người Việt Nam ở nước ngoài đang chơi game phát hành trong nước, thì việc ngừng server với họ sẽ càng là điều phiền toái và phản cảm.

Việc phân loại ra game này ít yếu tố online, game kia nhiều hơn, để áp dụng kiểm soát người chơi và thời gian chơi game, lại gây phức tạp hóa bởi không có thang điểm nào, khung định mức nào sẽ giúp các nhà quản lý phân biệt những điểm đó. Điều này dễ dẫn đến những kiểu "xin – cho" mới trong quan hệ quản lý phát hành game hiện nay, gây thêm tiêu cực xã hội!

Chỉ cần nhà mạng tham gia!

Trong khi đó, giải pháp kỹ thuật cơ bản nhất, lại làm được dễ dàng từ các nhà cung cấp dịch vụ mạng Internet, là cắt tín hiệu đối với các nhóm thuê bao cần kiểm soát giờ hoạt động, thì không hiểu sao dự thảo bỏ qua. Từ các nhân viên, quản lý kỹ thuật các nhà cung cấp dịch vụ mạng Internet hiện nay như VNN, FPT, Viettel, ai cũng thừa nhận, việc gián đoạn tín hiệu Internet trên các nhóm thuê bao chỉ định vào thời gian nhất định trong ngày là đơn giản. Một cán bộ quản lý kỹ thuật mạng Internet FPT còn khẳng định, ngay với 1 thuê bao Internet cụ thể, cần cắt ngay tín hiệu cũng là chuyện lập tức làm được. Điều này dễ thấy trong việc giám sát cước thuê bao mà các nhà mạng đã áp dụng. Một khi thuê bao nào đó chậm trả cước, thì mạng Internet của khách hàng ấy sẽ ngưng tín hiệu tức khắc dù anh ở xó xỉnh nào đi nữa!

Theo đó, chỉ cần các nhà mạng thống nhất trong văn bản hợp đồng với các điểm Internet công cộng, về thời gian ngắt tín

Chỉ cần nhà mạng vào cuộc!

Hộp thư game@pcworld.com.vn đã nhận được không ít email góp ý khi cộng đồng game xôn xao về dự thảo luật quản lý trò chơi trực tuyến (game online). Trong kỳ này, Thế Giới Game trích đăng ý kiến tham khảo của một độc giả. Dù sao đây cũng chỉ là một trong số nhiều ý kiến mà dựa vào đó ban soạn thảo luật sẽ đưa ra phiên bản cuối cùng*.

hiệu đúng quy định quản lý giờ kinh doanh, là đảm bảo về mặt pháp lý. Đội ngũ kỹ thuật các mạng ở từng địa phương chỉ cần gom các thuê bao Internet công cộng đó vào nhóm chung, lập trình chế độ gián đoạn tín hiệu từ 22 giờ - 6 giờ sáng hôm sau, là mọi vấn đề giám sát được tự động thực thi, không hề có sai sót. Với các thuê bao cá nhân, cơ quan... mới ký hay tái ký hợp đồng, cũng chỉ cần tăng thêm khoản thỏa ước "đồng ý ngắt tín hiệu Internet sau 22 giờ - 6 giờ sáng" là tổ chức quản lý được. Rất nhiều bậc phụ huynh với câu hỏi này, đã tuyên bố hoàn toàn ủng hộ việc ngắt tín hiệu Internet ban đêm để con cái không còn trốn bố mẹ thức khuya chơi game hay vào mạng.

Dĩ nhiên, cũng sẽ có những ý kiến về khả năng lách tránh từ các chủ điểm kinh doanh Internet công cộng như cố tình sử dụng thuê bao cá nhân vào truy cập Internet công cộng. Nhưng trong trường hợp này, thuê bao đó phải tăng lưu lượng thuê bao với chi phí cao, không ích lợi về mặt kinh tế cho chủ tiệm; lại không đảm bảo đủ dung lượng cho nhiều máy tính chơi game cùng lúc, gây hiện tượng dis, lag bị game thủ phản đối. Bản thân các điểm kinh doanh cũng không muốn bị phạt tài chính chỉ vì muốn kéo dài thêm vài giờ cho thuê máy ban đêm, vừa mệt mỏi sức khỏe thêm vừa hư hại máy móc, nhất là ảnh hưởng các quan hệ gia đình và cá nhân khác.

Tóm lại, những lợi ích của giải pháp này, như sơ bộ được chúng tôi liệt kê với bản kèm theo, xét ra mang lại 1 hiệu quả quản lý tốt hơn các giải pháp mà các nhà quản lý muốn áp dụng nhưng bỏ qua vai trò của các nhà cung cấp dịch vụ mạng. Điều đơn giản để giải pháp này cần được nghiên cứu, là thực chất hoạt động chơi game online trên mạng cũng luôn mang lại lợi ích cao nhất cho các nhà cung cấp mạng, nên họ không thể tự ở ngoài cuộc như lâu nay đã từng diễn ra !

MỘT BẠN ĐỌC

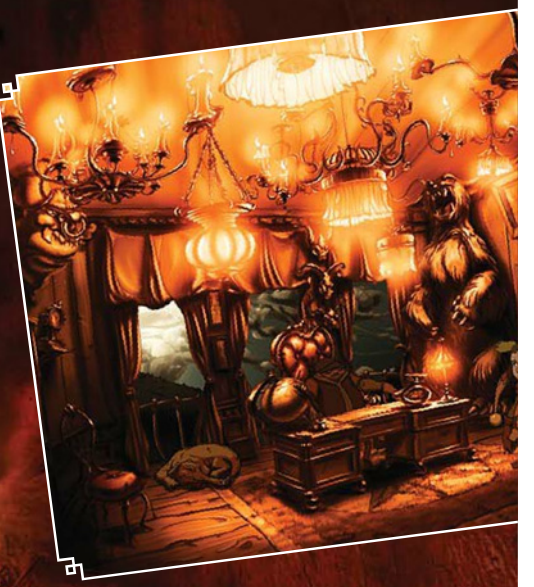
CÁC LỢI ÍCH QUA GIẢI PHÁP GIÁN ĐOẠN TÍN HIỆU INTERNET TỪ NHÀ CUNG CẤP MẠNG:

1. Kiểm soát được thời gian kinh doanh theo quy định của các điểm Internet công cộng 1 cách tự động hóa, đúng hạn, mà không cần có sự can thiệp thường xuyên của các lực lượng chức năng, gây tốn kém nguồn lực xã hội.
2. Hạn chế được tình trạng các game thủ chơi game quá độ, kéo dài qua đêm hay nhiều ngày liên tục tại các điểm Internet công cộng. Chấm dứt tình trạng thanh thiếu niên bỏ nhà trốn vào các tiệm game online để chơi nhiều ngày.
3. Giải pháp có tính toàn diện và triệt để, hơn hẳn những hình thức kiểm soát và can thiệp khác như quy định chơi game 3 – 5 giờ, phân loại game theo yếu tố này hay yếu tố kia để chọn lọc người chơi 1 cách khiên cưỡng và không kiểm soát được.
4. Nhà cung cấp mạng vừa bảo đảm được mức doanh thu thuê bao, vừa giải phóng lượng băng thông cho các nhóm khách hàng khác do không có các điểm truy cập Internet nóng tập trung ban đêm. Giảm tải hỗ trợ kỹ thuật mạng ban đêm cho các điểm Internet công cộng..
5. Quyền lợi của các đơn vị phát hành trò chơi trực tuyến vẫn bảo đảm không như giải pháp ngưng hoạt động server cung cấp dịch vụ. Một khi tín hiệu Internet không có thì người chơi cũng không thể chơi các game phát hành từ nước ngoài, bảo đảm điều kiện cạnh tranh công bằng cho các nhà phát hành trong nước.
8. Đồng thời khống chế các hiện tượng xấu khác trên mạng như phim ảnh đồi trụy, văn hóa phẩm độc hại...
9. Chi phí để thực hiện việc gián đoạn tín hiệu là rất thấp.

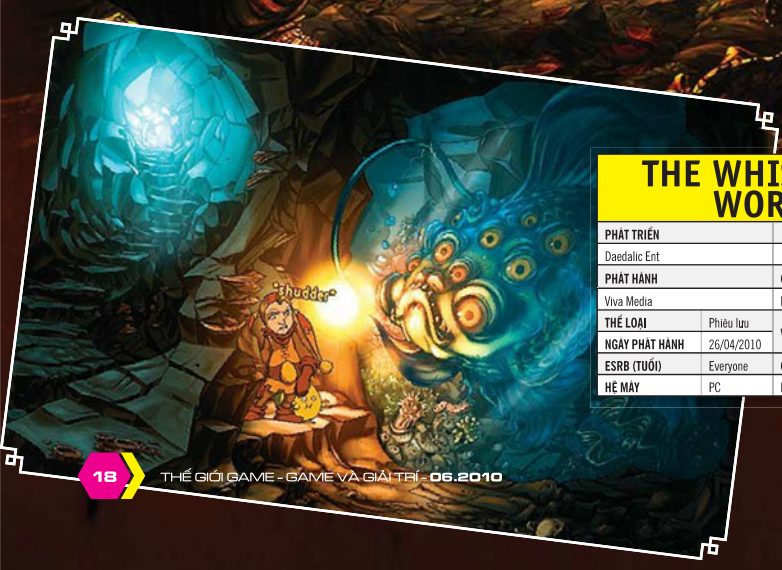
**Bộ Thông tin- Truyền thông đang lấy ý kiến đóng góp của nhân dân về dự thảo Quyết định của Thủ tướng ban hành Quy chế quản lý trò chơi trực tuyến (online games). Ngày bắt đầu lấy ý kiến: 21/4/2010. Ngày hết hạn lấy ý kiến: 22/6/2010. Thông tin và tập tin dự thảo có tại http://mic.gov.vn/vn/ykienduthao/index.mic.*

The Whispered World

CHÚ HỀ VÀ NGÀY TẬN THẾ



"BẠN ĐÃ SẴN SÀNG CHINH PHỤC THẾ GIỚI HAY CHƯA? HÃY CHUẨN BỊ MỌI THỨ CẦN THIẾT VÌ MỘT CHUYẾN PHIÊU LƯU DÀI ĐANG CHỜ ĐÓN PHÍA TRƯỚC..."



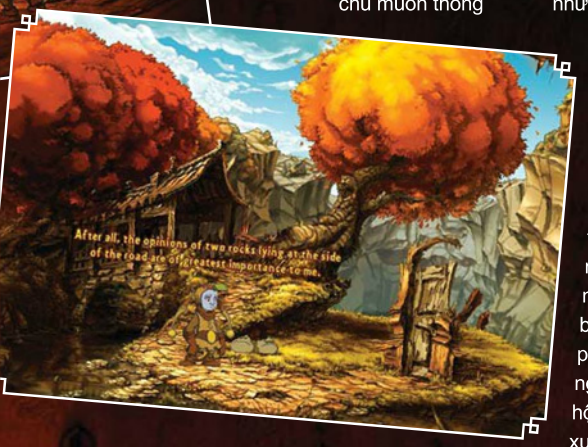
THE WHISPERED WORLD

PHÁT TRIỂN		CẤU HÌNH	
Daedalic Ent		Tối thiểu	
PHÁT HÀNH		CPU	P4 2.4 Ghz
Viva Media		RAM	1GB
THỂ LOẠI	Phiêu lưu	VGA	256MB+ Pixel Shader 2.0
NGÀY PHÁT HÀNH	26/04/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP SP2, Vista, 7
HỆ MÁY	PC	HDD	4 GB

Đội ngũ phát triển game của hãng Daedalic thật đáng kính phục khi chỉ với 2 ý tưởng đơn giản về ngày tận thế và chú hề đơn côi trong rạp xiếc nhưng họ đã xây dựng nên cả một thế giới kì diệu trong The Whispered World (TWW). Thuộc thể loại phiêu lưu theo dạng trỏ và nhấn cổ điển tương tự như The secret of Monkey Island, TWW đã thu hút rất nhiều người chơi theo nhiều cách khác nhau, đồng thời cho thấy giữa lúc hầu hết các tựa game đều đang chạy theo xu hướng đồ họa 3D, trang bị những bộ engine mạnh mẽ như CryEngine, Unreal, thì tại một phân khúc nhỏ trên thị trường khắc nghiệt này, những tựa game trung thành với trường phái 2D vẫn "sống khỏe", vẫn phát triển một cách sôi động như thời hoàng kim của chúng những năm 1995.

Nhân vật chính của câu chuyện lạ lùng này là Sadwick – cậu bé mang biệt danh "chú hề sầu khổ" đang hành nghề trong một rạp xiếc lưu động của gia đình. Người ta có thể nhanh chóng nhận ra Sadwick ở bất cứ đâu bởi cậu luôn mặc trên người bộ quần áo chú hề với đuôi của chiếc mũ rũ xuống trông như đôi tai dài ngộ nghĩnh. Ngoại hình của Sadwick dễ dàng chiếm được thiện cảm của người chơi do cậu rất giống với chú lừa dễ thương Eeyore trong chương trình hoạt hình Winnie the Pooh's của kênh Disney. Từ nhỏ Sadwick đã sống với ông và anh trai Ben; người ông nay đã già, trí nhớ không còn minh mẫn nên không thể chăm sóc chu đáo cho cậu. Trong khi đó Ben là một kẻ ích kỉ, luôn đối xử với Sadwick như con ăn kẻ ở, thậm chí hắn còn phỉ báng đam mê làm thơ hoặc biểu diễn nghệ thuật bình dị của cậu. Dạo gần đây Sadwick có nhiều giấc mơ rất lạ lùng, cậu thấy mình trở về một làng quê thời Trung Cổ nơi được bao bọc bởi những phép thuật kì diệu và một quầng sáng cứ liên tục thì thầm rằng ngày tàn

của thế giới đang đến gần. Mỗi lần thức giấc Sadwick đều cảm thấy vô cùng bất an, lúc này chỉ có duy nhất một sinh vật bầu bạn và chia sẻ với cậu, đó là Spot - một tạo vật hình cầu màu xanh lá cây có thể lột xác thành nhiều hình dạng khác nhau khi cần thiết. Spot thường giữ im lặng trong toàn bộ trò chơi và biểu lộ những gì chú muốn thông



qua hình dạng và nhiều tiếng rít rất đáng yêu. Ngoài vai trò là bạn đồng hành của Sadwick trên những chặng đường dài sau này, Spot còn kiêm luôn vị trí công cụ hỗ trợ giúp cho Sadwick khám phá môi trường trong trò chơi.

Hầu hết nội dung của TWW sẽ miêu tả chi tiết chuyến phiêu lưu kì thú của Sadwick. Sau đoạn phim giới thiệu, bạn sẽ thấy Sadwick đang thả bộ trong rừng và vô tình gặp được sứ giả của vương quốc Corona xa xôi. Nhờ đó cậu biết được rằng đức vua đang ốm nặng, ngai vàng có nguy cơ lọt vào tay chủng tộc đối đối phương Asgil. Biện pháp duy nhất để cứu vãn tình thế chính là mang được hòn đá thiêng Whispering Stone trở về cung điện và chỉ có nhà tiên tri Shana mới tìm được vị trí của hòn đá ấy. Vốn tốt bụng, Sadwick liền lên đường tìm Shana để giúp xứ Corona đồng thời thực hiện mong ước khám phá thế giới của mình.

Những nhiệm vụ mà Sadwick phải làm đòi hỏi ở người chơi một óc suy luận kha khá, có thể dò tìm những manh mối nhỏ nhặt trong màn chơi và xâu chuỗi chúng lại để đưa ra lời đáp cho các câu đố hóc búa của TWW. Đồng thời khả năng tìm kiếm của bạn cũng phải thật tốt vì những manh mối này thường nằm ở địa điểm bạn không ngờ tới. Do đó bạn hầu như phải đảo chuột khắp màn hình để tìm ra vật dụng hoặc chỉ dẫn cần thiết cho cuộc hành trình.

Thật không may khi nét hấp dẫn từ cốt truyện lại bị chính lối chơi của game phá hỏng. Sadwick hầu như thích nói về tất cả mọi thứ và kết quả là nhịp game nhiều lần bị gián đoạn vì bạn cứ phải nhấn chuột không ngừng nghỉ để tắt các hộp hội thoại liên tiếp xuất hiện trên màn hình. Khoảng thời gian đầu chúng còn mang đến một chút thông tin có giá trị, nhưng về sau nội dung của chúng lặp lại nhiều lần nên đa số mọi người chẳng buồn để ý đến và cứ nhấn nút cho qua. Các câu đố cũng bộc lộ nhiều điểm vô lý, chẳng hạn màn chơi yêu cầu lấy một vật trên tường nhưng ngoài tầm với của Sadwick, bạn bắt buộc phải thực hiện hàng chục thao tác để hoàn thành thay vì sử dụng chiếc thang ngay bên cạnh. Đó chỉ là một trong những câu đố ngớ ngẩn của TWW, sẽ còn nhiều trường hợp bạn thừa biết giải pháp của mình tối ưu hơn hẳn nhưng đành phải ngậm ngùi làm theo máy một cách phi logic để hoàn thành nhiệm vụ.

Hình ảnh trong game được vẽ rất tỉ mỉ và chi tiết, cử động của nhân vật khá mượt mà, màu sắc tươi sáng khiến người chơi có cảm tưởng như đang xem một bộ phim hoạt hình chất lượng cao. Ngoại cảnh tuyệt đẹp nhưng lại pha trộn quá nhiều chi tiết nhằm làm khó người chơi khi phải tìm một vật dụng gì đó trên từng điểm ảnh, phần nào thuyên giảm nét kiêu sa của những bức tranh nghệ thuật này. Nhạc nền là sự kết hợp không chê vào đâu được của sáo và piano, thứ giai điệu ngọt ngào đó biến những giây phút trải nghiệm cùng TWW trở nên nhẹ nhàng và vô cùng thoải mái. Thế nhưng khâu lồng tiếng lại làm âm thanh mất điểm trầm trọng, nhiều nhân vật có giọng nói rất trầm ấm trong khi nhân vật chính của chúng ta lại có một chất giọng hoàn toàn tương phản với vẻ ngoài đáng yêu của cậu. Ngoài ra tình trạng tiếng đi trước hình liên tục xuất hiện gây khó chịu cho người chơi. Nếu không có những lỗi vụn vặt này thì hình âm của TWW đã đạt điểm tuyệt đối.

Daedalic thể hiện khá tốt chất phiêu lưu trong TWW, dẫn dắt cốt truyện sâu sắc và xây dựng tuyến nhân vật có điểm nhấn, đáp ứng gần như đầy đủ các yếu tố căn bản để làm nên thành công cho một game phiêu lưu cổ điển. Ấn tượng ban đầu khi đến với TWW là một tựa game có nội dung hấp dẫn, nhưng chính những lỗi không đáng có, các câu đố vô lý cùng hệ thống hộp thoại rườm rà sẽ khiến người chơi phải xem xét lại những nhận định tích cực của mình dành cho TWW.

PHƯỢNG LINH

ƯU

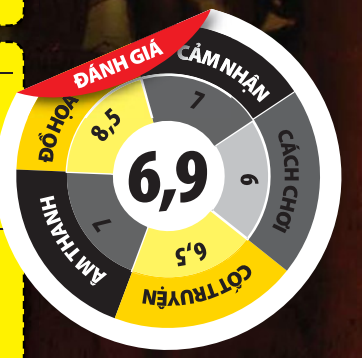
- Đồ họa tuyệt đẹp.
- Cốt truyện khá hay.
- Dễ chơi.

KHUYẾT

- Quá nhiều hộp thoại.
- Lồng tiếng kì quái.
- Một số câu đố phi logic.

ESRB (NỘI DUNG)

- Alcohol Reference - Gợi ý bia rượu. Mild Language - Ngôn từ bất kính nhẹ. Mild Fantasy Violence - Bạo lực huyễn mộng nhẹ.



BẤT NGỜ KHẢ NĂNG PHÁ HỦY MÔI TRƯỜNG

Người chơi ngoài việc cố gắng cán đích trước tiên còn phải làm sao để loại bỏ đối thủ trên đường đua không chỉ va chạm bình thường mà có thể làm nổ các vật thể trên đường đua tạo thành chướng ngại vật cho các đối thủ đang lao nhanh trên đường phải văng lên không trung và vỡ ra từng mảnh. Điều đó làm tăng thêm sự phấn khích khi bạn là nhà vô địch của cuộc đua. Bạn có thể phá hủy mọi thứ từ nhà cao tầng, đường cao tốc, cây xăng, cần cẩu, phá hủy dàn rada để chiếc máy bay vận tải C130 đáp xuống đường đua ngay trước mắt bạn…

Split/Second là game đua xe hành động thật dữ dội, mãnh liệt. Ngoài tốc độ còn có sự phá hủy và không thể đoán trước được điều gì xảy ra tiếp theo trước khi về đích. Ngoài việc tập trung vào đường đua đòi hỏi bạn phải có chiến thuật hợp lý và xác định thời gian chính xác để đưa đối thủ vào bẫy, nếu không chính bạn sẽ phải trả giá cho việc ấy bằng một đống sắt vụn. Trên đường đua bạn cũng có thể tạo đường tắt cho mình bằng cách kích hoạt để nâng một thanh sắt lớn nằm chắn ngang mặt đường lên cao hoặc phá hủy một đoạn tường để tạo thành lối đi… và để cắt đuôi đối thủ đơn giản bạn chỉ việc cho thanh sắt ấy hạ xuống chắn ngang đường khi bạn đã vượt qua.

Có lẽ bạn sẽ hình dung game rất giống với bộ phim hành động Dead Race với nam diễn viên Jason Statham thủ vai. Nhưng thay vì đua xe vì tự do, bạn sẽ đua vì niềm kiêu hãnh và tận hưởng vinh quang chiến thắng. Các vụ nổ trong game theo đúng mô típ của Hollywood bạn có cảm giác như đang xem phim chứ không phải chơi game, ví dụ như phòng điều khiển không lưu bị kích nổ

SPLIT/SECOND

		CẤU HÌNH			
PHÁT TRIỂN			Tối thiểu	Đề nghị	Thử nghiệm
Black Rock Studio		CPU	P4 3GHz	Core 2 hoặc AMD X2	C2D 2,66 GHz
PHÁT HÀNH		RAM	1 GB	2 GB	2 GB
Disney Interactive		VGA	256 MB with Shader 3.0	512 MB with Shader 3.0 hoặc tốt hơn	512 MB 8800 GTS
THỂ LOẠI	Đua xe hành động	OS	Windows XP, Vista, 7	Windows XP, Vista, 7	Windows XP
NGÀY PHÁT HÀNH	18/5/2010	HDD	6.5 GB	6.5 GB	1TB
ESRB (TUỔI)	E10+				
HỆ MÁY	PC, Xbox360, PS3				

NẾU ĐÃ TỪNG CHƠI THỂ LOẠI ĐUA XE, BẠN SẼ PHẢI NHẮC ĐẾN SÊ-RI NEED FOR SPEED ĐÃ TỪNG LÀM SAY MÊ RẤT NHIỀU QUÁI XẾ TRÊN PC. DISNEY INTERACTIVE STUDIOS THÔNG BÁO TRÒ SPLIT/SECOND SẼ ĐEM ĐẾN HƯƠNG VỊ MỚI GIỐNG NHƯ MỘT SHOW DIỄN HOÀNH TRÁNG TRÊN MÀN ẢNH, MỘT SỰ PHA TRỘN HOÀN HẢO GIỮA GAME BURNOUT VỚI CÁC PHA RƯỢT ĐUỔI TRONG CÁC PHIM HÀNH ĐỘNG CỦA HOLLYWOOD.

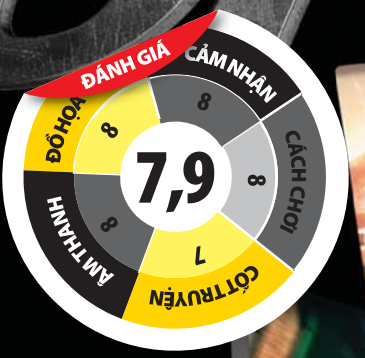
ƯU

- Đồ họa ấn tượng.
- Âm thanh sống động.
- Cách chơi mới lạ, sáng tạo

KHUYẾT

- Không phải mọi thứ đều có thể phá hủy.
- Cách chơi trùng lắp qua các màn đua.
- Thiệt hại của xe chưa ảnh hưởng nhiều đến cuộc đua.
- Đòi hỏi cấu hình mạnh.

ĐƯỜNG ĐUA RỰC LỬA



bạn sẽ thấy các vết nứt chạy ngang dọc trên tường, các mảnh kính, viên gạch vỡ vụn, văng tung tóe, lớp khói bụi bay mù mịt, các sóng chấn động lan ra đủ sức hất tung bạn ra khỏi đường đua. Trên đường đua ngoài bạn và các đối thủ còn có các phương tiện giao thông khác như xe buýt cũng bị hất tung ra mặt đường khiến bạn phải nhanh tay né tránh nếu không muốn mất điểm, hoặc bạn có thể ra lệnh cho những chiếc trực thăng đang bay thả các thùng thuốc nổ xuống các đối thủ, các tòa nhà bị phá hủy được mô phỏng giống như ở ngoài đời thật với các ánh chớp lóe sáng khắp nơi rồi ngọn lửa bùng lên bao trùm khoảng không và từ từ cả tòa nhà to lớn đổ sụp xuống đường đua.

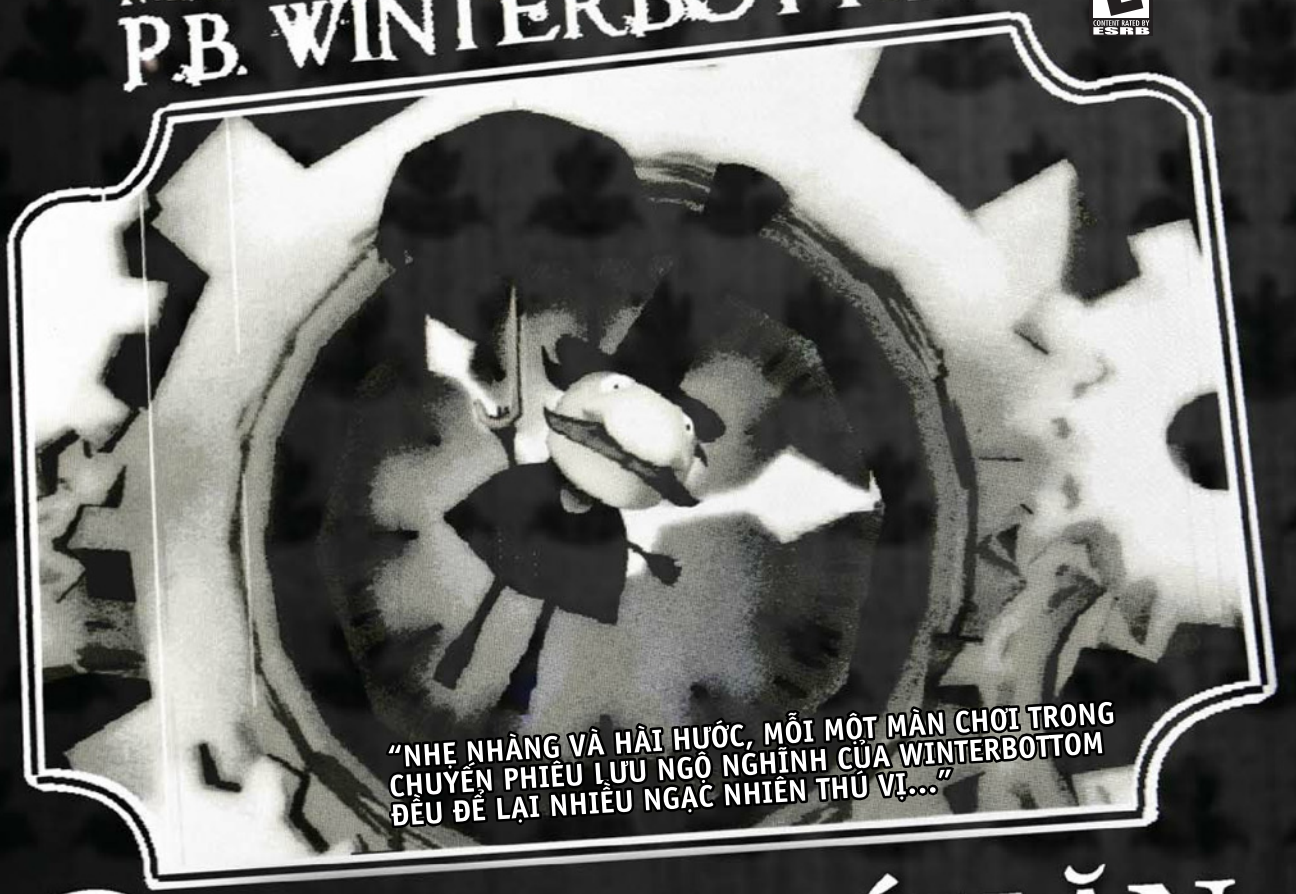
ĐƯỜNG ĐUA THỬ THÁCH

Cách chơi được đơn giản hóa để bạn có thể chú tâm vào việc đua xe và phá hủy tối đa, nếu bạn đã từng chơi các trò đua xe arcade, bạn có thể chơi trò này một cách dễ dàng, giao diện trò chơi dễ nhìn, tất cả tập trung ở phía sau xe có lẽ nhà sản xuất game muốn bạn có nhiều không gian trống trên màn hình để thưởng thức các vụ nổ chi tiết hơn, các chỉ số thứ hạng, điểm thưởng được thể hiện rõ ràng, muốn tạo ra vụ nổ bạn sẽ có một thanh đo dạng vòng cung với 3 nấc màu, nấc đầu tiên màu xanh khi kích nổ sẽ gây ra một vụ nổ nhỏ đủ loại bỏ 1 hoặc 2 đối thủ tức thì, nhưng đã nhất là nấc cuối cùng màu đỏ nếu bạn kích hoạt thì vụ nổ sẽ rất dữ dội và đầy ấn tượng, khi đó thanh đo sẽ trở về 0 và sẽ tăng lại từ từ, muốn tốc độ tăng của thanh đo càng nhanh thì bạn phải vượt qua càng nhiều đối thủ hoặc có những pha lết bánh như những tay đua thật sự trên đường đua, những pha bo cua đẹp mắt, những cú nhảy ngoạn mục, thực hiện các pha né tránh chướng ngại vật hoàn hảo… Bù lại bất kì đối thủ nào trong vùng ảnh hưởng của vụ nổ sẽ không có cơ hội đua tiếp. Tất nhiên đối thủ cũng có năng lực giống bạn để loại bỏ bạn ra khỏi cuộc chơi, các đối thủ máy cũng không phải dễ dàng bị đánh bại, chúng luôn theo sát bạn, chỉ cần sơ sẩy là có thể cho bạn "hít khói", tuy nhiên có lẽ đây cũng là mục đích của game vì nếu không có đối thủ trên đường đua thì các pha cháy nổ đâu còn ý nghĩa nữa. Cũng như các trò đua xe khác, Split/Second cũng hỗ trợ chế độ chơi mạng.

Hiệu ứng hình ảnh được thể hiện rất thật, môi trường xung quanh được mô phỏng chi tiết với những chiếc xe trông thật quyến rũ, các tòa nhà cao tầng phản chiếu ánh nắng qua các cửa sổ chiếu vào mắt bạn, cây cối rung rinh trong làn gió nhẹ, các hiệu ứng khói lửa, cháy nổ kết hợp với hiệu ứng âm thanh sống động, tiếng gầm rú của động cơ, tiếng đổ vỡ, tiếng các vụ nổ đầy uy lực và tiếng nhạc sôi động sẽ thổi tung màn hình của bạn. .

NGUYỄN THỊNH

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM



"NHẸ NHÀNG VÀ HÀI HƯỚC, MỖI MỘT MÀN CHƠI TRONG CHUYẾN PHIÊU LƯU NGỘ NGHĨNH CỦA WINTERBOTTOM ĐỀU ĐỂ LẠI NHIỀU NGẠC NHIÊN THÚ VỊ..."

QUÝ ÔNG HÁU ĂN

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM			
PHÁT TRIỂN		CẤU HÌNH	
The Odd Gentlemen		Tối thiểu	
PHÁT HÀNH		CPU	P4 2.4GHz
2K Games		RAM	512 MB
THỂ LOẠI	Giải đố	VGA	128 MB+, Pixel Shader 2.0
NGÀY PHÁT HÀNH	20/04/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP SP2, Vista, 7
HỆ MÁY	PC , Xbox 360	HDD	500 MB

Vào năm 2008, tại triển lãm game lớn nhất hành tinh E3 được tổ chức ở thành phố Los Angeles – Mỹ, bên cạnh sự xuất hiện của những siêu phẩm như Resident Evil 5, Gears of War 2, Fallout 3… không ít người đã trầm trồ, thích thú trước hình ảnh sống động và giai điệu vui tươi của The Misadventures of P.B Winterbottom (PBW) – trò chơi thuộc thể loại giải đố do "Những quý ông kì quặc" (hãng The Odd Gentlemen) phát triển. Ngay khi chính thức ra mắt game giới vào tháng 2 vừa qua cho hệ Xbox 360 và cuối tháng 4 trên PC, PBW lập tức mê hoặc một lượng fan đông đảo vốn là những người yêu thích sáng tạo và khám phá. PBW sẽ đưa bạn trở lại với phong cách cổ điển: mộc mạc, đơn giản nhưng vẫn đầy cuốn hút. Nhân vật chính trong PBW không thuộc dạng siêu anh hùng hoặc chiến binh danh tiếng lừng lẫy, đó chỉ là Winterbottom - một quý ông gầy gò, lớn tuổi cùng sở thích háu ăn đến tột cùng. Niềm đam mê của Winterbottom là chiếm hữu tất cả các loại bánh trên thế giới, chính lòng tham vô đáy đó khiến ông ta dành phần lớn thời gian trong đời mình đuổi theo chúng mà không hề quan tâm đến những nguy hiểm có thể gặp phải!

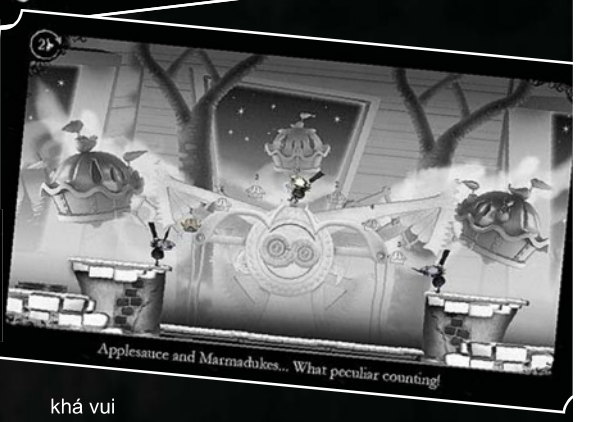
LẠ VÀ PHONG PHÚ

Ấn tượng ban đầu khi mới bước chân vào thế giới của PBW sẽ khiến bạn nhớ đến một tựa game cũng thuộc thể loại giải đố phát hành cách đây không lâu – Braid. Nhưng lối chơi của PBW có phần đơn giản hơn, nhiệm vụ của bạn chỉ là vận dụng kĩ năng của Winterbottom và các vật thể tương tác được để thu thập tất cả các ổ bánh trong màn chơi. Game đòi hỏi bạn phải có tốc độ điều khiển mau lẹ, sắp xếp nhạy bén, óc suy luận và tính thích nghi tốt vì độ khó của các câu đố sẽ gia tăng khá nhanh. Để chinh phục được những chiếc bánh trôi lơ lửng trên

ƯU
- » Lối chơi sáng tạo, hấp dẫn.
- » Hình âm tốt.

KHUYẾT
- » Game khá ngắn.
- » Độ khó chưa đồng đều.
- » Điều khiển bằng bàn phím hơi khó hơn tay cầm.

ESRB (NỘI DUNG)
- » Comic Mischief – Hài hước theo trường phái hoạt họa



không, ngoài khả năng bay nhảy cùng chiếc ô của mình, Winterbottom còn có thể sử dụng những kĩ năng mà nhiều người phải khao khát: Phân thân và dịch chuyển thời gian – tương tự với yếu tố đã từng được thể hiện thành công trong tựa game nổi tiếng Ratchet & Clank Future: A Crack in Time. Bằng cách giữ phím Shift và di chuyển, game sẽ thu lại nhất cử nhất động của Winterbottom, sau đó một bản sao của ông ta sẽ được hình thành và thực hiện những hành động đó lặp đi lặp lại cho đến khi bạn xóa bỏ chúng. Các bản sao này theo nhiều cách sẽ giúp nhân vật chính lấy được những chiếc bánh cần thiết, bạn có thể đứng trên đầu chúng để nhảy đến những vị trí cao hơn, hoặc dùng ô quất một phát đau điếng vào mông nhằm tiễn chúng bay một đoạn khá xa về phía trước theo hình vòng cung. Cơ chế cơ bản này sẽ là tiền đề giúp bạn giải quyết những câu đố hóc búa về sau. 51 màn chơi được chia thành 5 phần trong game đều tuân theo một trật tự nhất định. Vài vòng đầu của mỗi phần chỉ mang tính hướng dẫn bạn làm quen với một kĩ năng mới của Winterbottom vốn sẽ được sử dụng triệt để trong các vòng sau của phần tương ứng, do đó PBW ít nhiều đã giảm đi tính bất ngờ vốn là yếu tố được trông chờ nhất ở thể loại này.

Nếu chỉ mãi tương tác với những bản sao của Winterbottom thì sớm muộn gì nhịp game cũng trở nên nhàm chán. Nhà phát triển đã khắc phục điểm này bằng cách thêm vào nhiều yếu tố ràng buộc nhằm không ngừng làm mới tựa game của mình. Mục tiêu chính của bạn vẫn là những ổ bánh, nhưng để chạm tay vào chúng bạn phải tuân theo một số luật lệ. Ví dụ như số lượng các bản sao bị giới hạn, các ổ bánh phải được nhặt theo thứ tự được đánh số trước. Một khay bánh hấp dẫn chờ đợi bạn thưởng thức sau khi dập tắt được ngọn lửa không lồ đang bùng cháy xung quanh. Vài ổ bánh chỉ chịu cho những bản sao của bạn đánh chén hoặc chỉ xuất hiện khi ánh đèn sân khấu rọi thẳng vào chúng. Chưa hết, ở một số màn chơi việc tạo ra các bản sao bị giới hạn thời gian và không gian, người chơi phải đứng trong các cổng dịch chuyển (portal) mới có thể thực hiện được và dựa trên màu sắc của portal mà các bản sao tạo ra sẽ là đồng minh hoặc kẻ địch. Tất cả tạo ra một lối chơi đầy màu sắc, mỗi chuyến phiêu lưu của Winterbottom là một trải nghiệm hoàn toàn mới lạ và đừng quên tương ứng với 5 phần chơi chính còn có nhiều danh hiệu và hơn 20 màn chơi "khuyến mãi" thêm để bạn "thưởng lãm".

HÌNH "ĐỘC" XỨNG ÂM

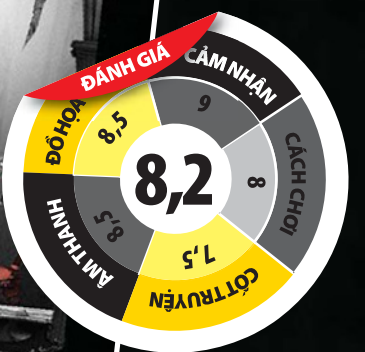
PBW sẽ cho bạn một cảm giác như mình đang xem một bộ phim câm trắng đen thời xa xưa, thoắt ẩn thoắt hiện các sọc trắng sọc xám, những đốm màu đen cũ kĩ trên từng khung hình cho ra nhiều hiệu ứng thật đặc biệt. Tạo hình của Winterbottom khá vui nhộn và cách dẫn chuyện bằng những câu thơ lủng củng khiến tính hài hước và giải trí của game tăng lên gấp bội. Tuy đồ họa được thiết kế dạng 2D nhưng vẻ đẹp đầy nghệ thuật của nó không phải bất cứ tựa game nào cũng thực hiện được.

Một hương vị độc đáo khác của PBW chính là âm nhạc - kì lạ đúng với phong cách nhân vật chính. Từng giai điệu như ngân vang theo từng bước chân Winterbottom, trong đó phảng phất sự sầu muộn của ông ta khi niềm đam mê bánh ngọt vẫn chưa được thỏa mãn. Nếu được hỏi điều gì làm bạn hài lòng nhất ở PBW, hẳn nhiều người sẽ không ngần ngại khẳng định chính là những đoạn nhạc nền đậm chất jazz này phối hợp hoàn hảo với hiệu ứng âm thanh đầy sinh động.

TIỆC VUI CHỜ BẠN!

Không thể phủ nhận sức hấp dẫn của PBW và nó thật xứng đáng khi được đánh giá là một trong những tựa game giải đố hay nhất trên hệ thống Xbox Live Arcade Game. Dễ nắm bắt, nghe nhìn lôi cuốn, PBW còn thu hút ở chỗ tính cộng đồng của nó khá cao, kết quả trong các màn chơi bonus sẽ được dùng để cập nhật thành tích của bạn trên các bảng xếp hạng trực tuyến. Giá trị chơi lại gia tăng và kích thích được tính thi đua của game thủ, quả thật PBW đúng là một tựa game hay dành cho tất cả mọi người.

HOÀNG KHÁNH



SILENT HUNTER 5
BATTLE OF THE ATLANTIC

ĐẠI CHIẾN TẠI ĐẠI TÂY DƯƠNG

"ĐẦY TIỀM NĂNG, HÌNH ÂM HOÀNH TRÁNG NHƯNG DO CHỨA QUÁ NHIỀU SAI SÓT NGHIÊM TRỌNG NÊN BATTLE OF THE ATLANTIC ĐÃ TRỞ THÀNH PHIÊN BẢN TỒI TỆ NHẤT TRONG LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN DÒNG GAME MÔ PHỎNG TÀU NGẦM SILENT HUNTER NỔI TIẾNG..."

SILENT HUNTER 5 BATTLE OF THE ATLANTIC			
PHÁT TRIỂN		CẤU HÌNH	
Ubisoft Romania		Tối thiểu	
PHÁT HÀNH		CPU	Core 2 Duo 2GHz
Ubisoft		RAM	1GB
THỂ LOẠI	Mô Phỏng	VGA	256MB+
NGÀY PHÁT HÀNH	02/03/2010		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	Windows XP SP2, Vista, 7
HỆ MÁY	PC	HDD	10 GB

Phát triển game thể loại mô phỏng thật sự không hề đơn giản. Một mặt đội ngũ làm game phải xây dựng cơ chế điều khiển cực kì phức tạp của các loại phương tiện sao cho càng giống ngoài thực tế càng tốt. Mặt khác họ phải duy trì sự kết nối chặt chẽ giữa các nhân viên thiết kế và chuyên gia cố vấn, cụ thể ở đây là về mặt quân sự để đảm bảo mọi thứ đạt độ chính xác cần thiết và hạn chế tối đa những sai sót khi vận hành game. Do vậy thể loại mô phỏng thường có độ phức tạp rất cao và đó chính là bức tường ngăn cản những người chơi phổ thông tiếp cận dòng game này. Tuy nhiên, với mong muốn được mọi tầng lớp game thủ đón nhận, Ubisoft đã thực hiện một số tinh chỉnh trong tựa game mới nhất của họ thuộc seri Silent Hunter nổi tiếng nhằm mang đến một lối chơi thân thiện hơn nhưng vẫn bảo toàn được độ chân thực. Nhiều tiền lệ cho thấy không ít tựa game đã nhanh chóng sa lầy khi cải tổ quá nhiều những giá trị truyền thống làm nên tên tuổi của dòng game đó. Vậy nước cờ SH5 mà Ubisoft đi lần này có thực sự tối ưu chưa và mọi người sẽ đón nhận nó như thế nào?

ƯU: "NHỎ GIỌT"

Tương tự như các thương phẩm trước trong seri, Silent Hunter 5 (SH5) là tựa game mô phỏng tàu ngầm và nó vẫn trung thành với bối cảnh chiến tranh thế giới lần 2. Với lần trở lại này, SH5 đưa người chơi về thời kì những năm 1939-1943 tại chiến trường Đại Tây Dương, nơi quân đội đang dốc sức chống trả lại những đợt tấn công dồn dập của đối phương. Sức mạnh thủy quân lúc bấy giờ có phần lép vế hơn nên tất cả mọi hy vọng đều dồn hết vào đơn vị chủ lực - tiểu đội tàu ngầm U-boat Type VII. Với biệt danh "những thợ săn thầm lặng tại Atlantic" đủ cho thấy sức mạnh ghê gớm của tiểu đội này và bạn sẽ có may mắn được điều khiển nó để thực hiện những nhiệm vụ "nghẹt thở" mà game đưa ra.

Điểm sơ qua lối chơi của SH5 có thể thấy nó chứa đựng một vài đặc tính sáng giá so với các tựa game trước. Giờ đây người chơi trong vai trò thuyền trưởng sẽ được tự do đi lại khắp tàu ngầm dưới góc nhìn thứ nhất, cho bạn cái nhìn toàn cảnh hơn về con tàu mà mình đang lèo lái. Cũng ở cương vị thuyền trưởng, bạn có thể tương tác với các thủy thủ, ra lệnh cho họ thực hiện những công việc quen thuộc như lái tàu, bắn ngư lôi... thông qua chế độ Command. Chế độ này giúp giảm tải một phần công việc để bạn có thể tập trung vào các mục tiêu quan trọng hơn. Ngoài ra, tùy theo tình trạng con tàu mà các thủy thủ đoàn sẽ tỏ thái độ tương ứng như lo lắng, căng thẳng khi đang tiến vào khu vực neo đậu của đối phương hay sợ hãi khi tàu bị trúng đạn góp phần tăng tính chân thực cho môi trường xung quanh trong game. SH5 đã phần nào thành công trong việc cống hiến cho người chơi những khoảnh khắc rất khó quên, không khí ngột ngạt bao trùm khắp con tàu khi bám theo những chiến

hạm của đối phương chợt vỡ òa đầy phấn khích khi ta bất ngờ tiễn chúng xuống đáy đại dương để an nghỉ bằng vài quả ngư lôi. Tuy giai đoạn truy tìm đối phương và chuẩn bị tấn công khá lâu nhưng nếu mọi thứ diễn ra suôn sẻ, bạn sẽ có một cảm giác tự hào rất khó tả mà chỉ có thể thấy được ở những tựa game như SH5.

ƯU

- Độ chi tiết cao.
- Đồ họa và âm thanh khá.
- Một vài nhiệm vụ khá hấp dẫn.

KHUYẾT

- Cơ chế DRM bất tiện. AI kém.
- Tài liệu hỗ trợ sơ sài.
- Còn quá nhiều lỗi.

ESRB (NỘI DUNG)

- Hài hước hoạt họa. Tình tiết đề cập đến bia rượu. Bạo lực. Ngôn từ bất kính nhẹ

KHUYẾT: NGẬP TRÀN

Hầu hết các nhiệm vụ trong SH5 sẽ chỉ định người chơi di chuyển đến một vùng biển nào đó và hạ gục các mục tiêu đã định trước. Thật không may là nội dung nhiệm vụ được đặc tả khá sơ sài, chẳng hạn bạn được lệnh tấn công một nhóm tàu tuần tiễu của đối phương nhưng game không hề chỉ rõ mục tiêu khiến bạn không biết phải hành động thế nào. Bên cạnh đó cơ chế điều khiển kém hiệu quả, cho dù cố sức bẻ lái đến đâu đi nữa thì tàu ngầm của bạn vẫn "chây lười" mà nhích từng chút một. Bạn có thể nhấp giữ và rê chuột để thay đổi hướng đi của tàu, nhưng nếu bạn vô tình đưa con trỏ chuột chạm vào một đối tượng khác trên bản đồ thì ngay lập tức hiệu lệnh hiện hành sẽ bị gián đoạn hoặc tệ hơn là hủy bỏ.

Thủy thủ trên tàu nay đã có nhiều đất diễn hơn, bạn có thể khích lệ tinh thần của họ bằng cách thăng chức và bổ nhiệm vào các vị trí khác phù hợp. Có một chỉ số khác là nhuệ khí (morale rate), về lý thuyết nếu bạn giữ được chỉ số này luôn ở mức cao thì các thủy thủ chiến đấu đạt hiệu quả hơn. Có lẽ chế độ mới mẻ này được đưa vào nhằm mục tiêu thu hút thêm lượng người chơi nhưng nó được hiện thực khá vụng về. Chất nhập vai và điểm morale ảnh hưởng không đáng kể tới hiệu năng của con tàu, thật khôi hài khi bạn tung tăng khắp nơi, ân cần thăm hỏi tất cả mọi người nhưng nhuệ khí của họ chỉ dao động chút đỉnh.

Một trong những lỗi tối kị nhất thuộc thể loại mô phỏng, đó là sự nghèo nàn về tài liệu hướng dẫn người chơi. Chế độ tutorial dạy cho bạn cách khai hỏa, một số bước di chuyển căn bản và chỉ có vậy, quá mức sơ sài đối với một game nặng như SH5. Phần lớn thời gian còn lại bạn sẽ phải loay hoay với hàng tá thao tác điều khiển con tàu cũng như cách thức tương tác với thủy thủ đoàn của mình. Tập tin hỗ trợ định dạng PDF cũng chẳng giúp ích được nhiều khi hầu hết mọi thông tin bạn cần đều không có, đã vậy nó còn được in với độ phân giải thấp khiến bạn phải căng mắt ra mà dò từng chữ một. Chỉ riêng việc truy cứu bảng danh sách các phím tương tác trong game cũng đủ để người chơi cực kì khó chịu huống hồ là những thông tin có cũng như không ở vài chục trang sau đó.

Trí thông minh của máy còn tệ hại hơn. Tàu thuyền thường xuyên va chạm với nhau mà không rõ nguyên nhân, đôi khi tàu ngầm của bạn đột nhiên nổ tung như pháo bông giữa đại dương chỉ vì một thuyền viên vô tình không quan tâm đến việc điều hòa áp lực nước. Về phía đối phương cũng không khá hơn, các chiến hạm của họ nhiều lúc cứ nằm ì một chỗ trong cảng chờ bạn đến "xơi tái". Tiểu đội tàu tuần tiễu có nhiệm vụ bảo vệ một tàu chở hàng hoặc một chiến hạm nào đó nhưng chúng lại rất hay phá vỡ đội hình và chạy lung tung, để mặc mục tiêu đi vào phạm vi tấn công của đối phương.

Game có hỗ trợ chế độ chơi mạng nhưng hầu như bạn chẳng thể tìm đâu ra một màn chơi để tham gia. SH5 cũng là một trong nhiều tựa game mới của Ubisoft ứng dụng công nghệ bảo mật DRM nhằm bảo vệ sản phẩm của họ trước vấn nạn đĩa lậu. Sẽ không có gì đáng nói nếu DRM không ép buộc người chơi phải duy trì hoạt động của kết nối Internet nếu muốn chơi SH5. Chỉ cần tình trạng đứt mạng xảy ra, ngay lập tức SH5 sẽ chuyển sang trạng thái đóng băng và bạn sẽ chẳng thể làm gì được ngoài việc ngồi nhìn màn hình. Chưa kể đến tình huống mạng của bạn hoạt động tốt nhưng máy chủ kiểm tra thông số DRM "bỗng dưng mất sóng", và việc tồn tại quá nhiều lỗi như vậy khiến cho quá trình chơi SH5 vốn đã nặng nề lại càng trở nên đáng thất vọng.

CẦN CẢI THIỆN NHIỀU

Rất may SH5 còn có khâu hình âm gỡ gạc phần nào, tạo hình của 4 chiếc tàu ngầm U-boat Type VII đẹp một cách lạnh lùng, hiệu ứng cháy nổ cùng khung cảnh nhìn từ lòng đại dương trông rất ấn tượng. Nước biển xanh thẳm, những chiến hạm hầm hố hay những quả ngư lôi rẽ nước lao đi chính là các chi tiết giá trị khiến người chơi có thêm kiên nhẫn để tiếp tục đồng hành cùng SH5. Âm thanh tuy không xuất sắc nhưng cũng không có gì đáng phàn nàn. Nhìn chung có thể dễ dàng nhận thấy SH5 chưa nhận được sự đầu tư đúng mức trước khi xuất xưởng, Ubisoft sẽ có nhiều việc phải làm để rút kinh nghiệm trong lần phát hành sau đồng thời lấy lại hình ảnh oai hùng của seri Silent Hunter trong mắt người hâm mộ.

KÌ ANH

Mount & Blade
WARBAND

THANH GƯƠM VÀ CHIẾN MÃ
BẢN LĨNH SA TRƯỜNG

DƯỜNG NHƯ KHI NHẮC ĐẾN THỜI TRUNG CỔ Ở CHÂU ÂU, TRONG ĐẦU CHÚNG TA ĐỀU THẤP THOÁNG ĐÂU ĐÓ HÌNH ẢNH CỦA NHỮNG CHÀNG HIỆP SĨ HÀO HOA, COI TRỌNG DANH DỰ, VÀ SẴN SÀNG RA TAY DIỆT GIAN, TRỪ ÁC. ƯỚC MƠ ĐƯỢC HÓA THÂN TRỞ THÀNH MỘT CHIẾN BINH DŨNG MÃNH NHƯ THẾ KHÔNG PHẢI LÚC NÀO CŨNG ĐƯỢC THỎA NGUYỆN. TẠI SAO BẠN KHÔNG DÀNH CHO MOUNT & BLADE CƠ HỘI GIÚP BẠN THƯỞNG THỨC CẢM GIÁC ĐƯỢC CHINH CHIẾN, HÀNH ĐỘNG THEO NHỮNG GÌ MÌNH TỪNG MONG MUỐN?

HÓA THÂN THÀNH HIỆP SĨ

Sau khi ra mắt năm 2008, Mount & Blade, một game nhập vai lấy bối cảnh thời trung cổ được phát triển bởi TaleWorlds, đã sớm thu hút được sự quan tâm của người chơi bởi thế giới mở rộng lớn và cách chơi mới lạ kết hợp nhiều đặc tính ở các thể loại khác nhau, tuy phần hình ảnh chỉ ở mức tạm ổn. Dù đạt được một kết quả khá mỹ mãn, nhưng bản thân trò chơi còn nhiều yếu tố chưa được khai thác. Bên cạnh đó, những tính năng trong trò chơi vẫn chưa được bộc lộ hết tiềm năng. Nhận ra điều này, trong năm 2009 TaleWorlds đã sớm công bố sẽ tiếp tục hoàn thiện Mount & Blade qua một bản mở rộng độc lập Mount & Blade: Warband, trò chơi vừa được phát hành vào cuối tháng 3 vừa qua.

Như đã nói trên, Warband là một bản mở rộng độc lập của Mount & Blade, vì thế bạn không cần phải thưởng thức hoặc sở hữu phiên bản gốc để có thể đến được với trò chơi mới này. Cũng như phần đầu, người chơi sẽ tiếp tục sinh sống ở thế giới hư cấu, được biết đến với cái tên Calradia, được phép tự do làm hầu hết những gì mà mình muốn. Dĩ nhiên, đôi lúc trò chơi cũng có thể khiến bạn cảm thấy gò bó, nhưng nhìn chung, việc thực hiện theo những gợi dẫn có sẵn để gầy dựng con đường ving quang riêng cho bản thân hoàn toàn phụ thuộc vào chính quyết định mà bạn đưa ra.

CHIẾN TRẬN KHỐC LIỆT

Nhận xét đầu tiên về Warband là thường khiến game thủ liên tưởng đến hai sản phẩm trong dòng game The Elder Scrolls: Morrowind và Oblivion. Chỉ có điều là với một đồ họa không bắt mắt, còn nhiều góc cạnh, độ chi tiết của bề mặt vẫn còn thấp. Dẫu sao so với người đi trước, ngoại cảnh của Warband trông đẹp và lôi cuốn hơn hẳn với hiệu ứng HDR lighting. Bù đắp lại cho phần hình ảnh, lối chơi của Warband lại có rất nhiều nội dung phân thành các tầng lớp khác nhau, với độ phức tạp tăng cao. Đây là những thách thức mà game thủ cần khám phá và chinh phục được.

Mặt đáng kể nhất của Warband có lẽ không gì khác hơn việc bổ sung mục chơi multiplayer, điều này đã tạo động cơ mới để các game thủ lại tiếp tục bắt tay tham gia vào những trận chiến lớn. Phần multiplayer có 8 chế độ chơi và hỗ trợ lên đến 64 người chơi, một con số đáng nể. Những cuộc chiến đông đảo trong Mount & Blade ít khi nào trở nên nhàm chán với nhiều loại quân binh từ lính cận chiến, cung thủ cho đến kị sĩ. Mỗi loại còn cho phép thay đổi trang bị bên ngoài bằng những thứ binh khí, mũ giáp khác nhau.

Bối cảnh những màn chơi xoay

ƯU	KHUYẾT	ESRB (Nội dung)
» Cho phép chơi multiplayer với nhiều chế độ và số lượng người chơi cực lớn. » Nhiều tước vị, nhiệm vụ mới trong phần chơi chiến dịch. » Hình ảnh có nét cải tiến.	» Phần chơi đơn không thân thiện với người mới chơi » Đồ họa không bắt kịp công nghệ hiện đại	» Bạo lực. » Gợi ý thức uống có cồn. » Máu. » Ngôn từ bất kính nhẹ

quanh những nét đặc trưng của thời cổ đại như những lâu đài, làng mạc của vùng Bắc Âu tuyết phủ hay nằm ven những dòng sông,… Mỗi chế độ chơi multiplayer còn có những khung cảnh với diện mạo mới, hoàn toàn lột xác so với bản game gốc. Dù có nhiều chế độ chơi khác nhau, nhưng nhìn chung, chỉ những chế độ phổ biến thường được nhiều người ưa thích chơi là chủ yếu bao gồm: Deathmatch, Team Deathmatch, Conquest, và Capture the Flag.

Để nói rõ hơn, trong hệ thống chiến đấu, mỗi binh khí tạo ra những loại sát thương khác sau, ngoài ra chúng còn có thể được sử dụng theo nhiều cách. Khi ở trên lưng ngựa, nếu dùng thương, nhân vật chỉ có thể dùng loại vũ khí này để đâm tới một cách khá hạn chế, nhưng một khi đứng trên hai chân của mình, người chơi có thể tung ra những đòn đánh linh hoạt gây thương tích nặng hơn. Đấy mới chỉ là mặt cơ bản, hướng đánh mà người chơi đang lao tới, khoảng cách của đối phương so với bạn cũng đều ảnh hưởng đến mức sát thương gây ra. Dùng binh khí đâm thẳng tới đối phương khi đang tiến quân trên ngựa bao giờ cũng giúp bạn kết liễu kẻ thù dễ dàng hơn bạn phải quay người lại để tấn công chúng. Game thủ đã thành thạo và tinh thông mọi khía cạnh trên chiến trường luôn có thể chiến thắng một cách oai dũng và oanh liệt nhất, tuy việc này sẽ cần phải có thời gian để rèn luyện.

Cận chiến vẫn là yếu tố được đặt lên hàng đầu trong những cuộc giao tranh. Các quân đội với các chiến binh trên tay được trang bị những thứ vũ khí thông dụng như kiếm, rìu, giáo là sự sống còn của người chơi. Cơ chế để điều khiển đòn đánh được thực hiện chỉ bằng những thao tác trên chuột. Người chơi sẽ nhấn chuột kèm theo di chuyển chuột hướng mà bạn muốn tung đòn để tấn công địch. Như thế, để đánh từ trên xuống, bạn có thể di chuyển chuột lên phía trước, và tương tự khi chém sang trái, phải. Với cách điều khiển bám sát thực tế trong việc ra đòn, người chơi có thể thể hiện bản lĩnh sa trường của mình. Một điều có thể đảm bảo là những chiêu thức, đòn đánh thi triển trong mỗi trận chiến trong game rất khó bị trùng lặp. Người chơi cũng được phép leo lên lưng ngựa, rồi phóng nước đại đến quân thù, hay làm một xạ thủ nhắm bắn từ xa…

Hỗn loạn là từ thích hợp nhất để dùng cho việc miêu tả những cuộc chạm trán giữa các phe khác nhau. Người chơi sẽ nhận thấy mình không làm chủ được tất cả một khi cuộc chiến bắt đầu diễn ra. Nhưng đây không phải là lỗi của hệ thống điều khiển. Trái lại, bạn sẽ dần cảm thấy việc này hoàn toàn có cảm giác rất tự nhiên, khi thấy địch đến, bạn di chuyển rồi phản ứng tùy theo tình hình. Ở đây, người chơi thoát khỏi sự nhàm chán thường gặp trong những tựa game hack-and-slash, cũng như không thể chắc chắn được điều gì khi đang chơi, đó chính là điểm khiến bạn phải cẩn trọng, tính toán trong những hành động của mình

Trải qua một thời gian với Mount & Blade: Warband, game thủ sẽ sớm trở thành một hiệp sĩ thời Trung Cổ thực thụ. Những loại vũ khí khác nhau cũng mang nét thú vị riêng, khi bạn thử xem cách đâm giáo so với vung kiếm có ưu và khuyết điểm ra sao. Cách sử dụng nỏ gặp khá nhiều trở ngại do thời gian nạp, ngắm tên kéo dài. Ngồi chiến đấu trên lưng ngựa lại cũng không phải là việc dễ dàng, người chơi cần phải biết chọn đúng thời điểm để tung đòn kết liễu khớp với lúc vó ngựa vừa phi tới bên địch.

Quản lí kinh tế cũng cần được người chơi lưu tâm, game thủ cần tìm hiểu xem những thứ gì xứng đáng để mình bỏ tiền ra, rồi nơi nào bán với giá tốt nhất, cân bằng giữa số tiền thu được và chi tiêu. Khi đã chiếm được nhiều đất đai, trở nên hùng mạnh, bạn sẽ còn phải chống lại quân xâm lược, liên kết với đồng minh.

"MỚI" NHƯNG "CŨ"

Bản mở rộng này không phải là một trò chơi hoàn hảo, phần chơi đơn của game không được quan tâm đúng mức, do đó nó gần như lặp lại phần đầu. Thế giới của Calradia vẫn không có gì thay đổi nhiều, ngoài những địa điểm và thế lực mới mang tên Sarranid Sultanate được thiết kế dựa trên hình ảnh những vương quốc Arab xa xưa. Người chơi được phép đạt được tước vị như trở thành vua, hoặc kết hôn. Những nhân vật phụ NPC cũng không có điểm gì nổi bật đáng chú ý, vậy nên người chơi ưa thích cốt truyện, ý nghĩa trong game cần cân nhắc kĩ trước khi bỏ tiền ra cho Warband.

THANH TOÀN

MOUNT & BLADE: WARBAND
THANH GƯƠM VÀ CHIẾN MÃ: BẢN LĨNH SA TRƯỜNG

PHÁT HÀNH	Paradox Interactive	
PHÁT TRIỂN	TaleWorlds	
THỂ LOẠI	Nhập vai hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	30/3/2010	
TUỔI (ESRB)	Teen	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Pentium 4 2Ghz
	RAM	1 GB
	VGA	128 MB
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	900 MB

DỰ ÁN TAI HỌA

THE SCOURGE PROJECT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Bị chia cắt với phần còn lại của thế giới nên không còn sự lựa chọn nào khác, nhóm Echo phải suy nghĩ và hành động thật nhanh thì mới có thể tồn tại được.

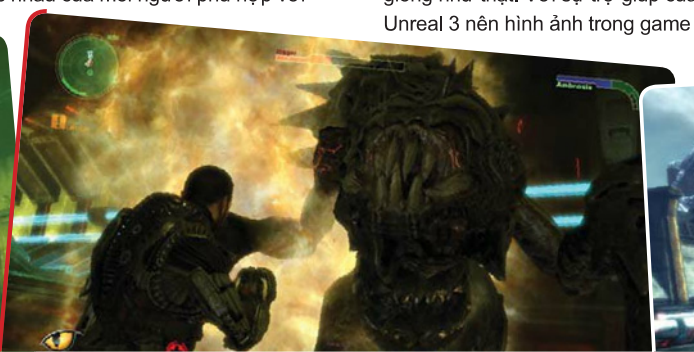
THẾ LỰC HẮC ÁM

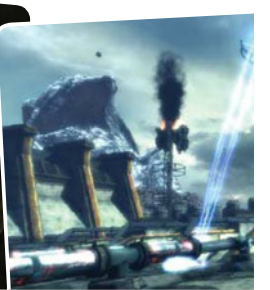
Câu chuyện xảy ra trên Trái Đất trong tương lai, khi đó bạn là thành viên của Đội Echo gồm những chiến binh ưu tú thuộc tổ chức Tarn chống lại sự bành trướng quyền lực của tập đoàn Nogari. Nhiệm vụ đầu tiên là phải tìm và giải cứu tiến sĩ Reisbeck là điệp viên hoạt động bên trong tập đoàn Nogari để họ không thể lợi dụng tài năng của tiến sĩ Reisbeck vào việc thống trị thế giới. Nhiệm vụ thứ hai là bạn phải lấy lại được mảnh thiên thạch bị vỡ mà Nogari dùng để phát triển Ambrosia, một nguồn năng lượng mới đầy sức mạnh mà họ có thể kiểm soát nền kinh tế thế giới. Nhưng bạn bị tấn công một cách bí ẩn khi vừa xâm nhập vào Nogari và bị bao vây bởi các thế lực thù địch, khi đó bốn người lính đánh thuê đầy kinh nghiệm phải đương đầu với sự hỗn loạn do xuất hiện nhiều sinh vật kì lạ không rõ nguồn gốc.

Tập đoàn Nogari được thành lập nhiều thập kỉ trước đây bởi nhà thiên văn nổi tiếng Gorou Ayuma. Nhưng ít được biết đến về những hoạt động của nó ngoài việc đang sở hữu nguồn năng lượng Ambrosia. Đây là một loại hàng hóa có giá trị nhất hành tinh. Tập đoàn này duy trì sự bí mật tuyệt đối về những gì đang diễn ra bên trong các cơ sở nghiên cứu khoa học của Nogari liên quan đến thế giới của bóng đêm. Tarn là một tổ chức gồm những cá nhân tập hợp lại nhằm chống lại sự thao túng của tập đoàn Nogari với sự độc quyền về nguồn năng lượng quí giá, sẵn sàng chi tiền cho các hoạt động phá hoại cơ sở vật chất. Mục tiêu là xâm nhập vào bên trong tổ chức của Nogari để thu thập thông tin.

ĐẶC NHIỆM VÀO CUỘC

Với giao diện điều khiển và phong cách chơi giống Gear of War, bạn có thể điều khiển được 4 nhân vật trong game để tận dụng được khả năng sở trường khác nhau của mỗi người phù hợp với các màn chơi khác nhau. Như Stonewall, một cựu biệt kích Mỹ có khả năng chịu đựng gian khổ và rất ghét những kẻ hám lợi hơn danh dự của mình; Amp như một "thùng thuốc súng" sẵn sàng liều mạng để vào được các phòng thí nghiệm của Nogari vì "lý do cá nhân"; Mass là cựu đặc nhiệm không quân sẵn sàng hy sinh mạng sống của mình để bảo vệ người khác; và cuối cùng là Shade, một sát thủ người Argentina có một mối thù truyền kiếp với Nogari. Tất cả bốn người với những cá tính và mục tiêu khác nhau sẽ cùng bạn đối đầu với rất nhiều mối nguy hiểm bên trong Nogari để hoàn thành nhiệm vụ chung. Giao diện trong game được thiết kế đơn giản để đem lại không gian nhìn rộng nhất có thể cho người chơi như hiển thị lượng đạn, loại súng đang sử dụng, lượng máu và năng lượng, bản đồ giúp xác định vị trí của ta và đối phương. Ở góc nhìn thứ 3 nên bạn có thể quan sát nhân vật của mình ẩn nấp, lăn lộn và bắn súng giống như thật. Với sự trợ giúp của Engine Unreal 3 nên hình ảnh trong game rất





đẹp, các nhân vật được thiết kế một cách chi tiết từ khuôn mặt đến dáng đi và trang phục bên ngoài trông rất "ngầu". Hiệu ứng hình ảnh thể hiện được màu sáng tối trong game một cách rất trung thực: những đốm lửa bập bùng trong đêm tối; ánh nắng mặt trời vàng nhạt xuyên qua những song sắt chiếu sáng một phần căn phòng tối tăm; kết hợp làn khói mờ ảo càng làm cho khung cảnh trở nên hoang vắng, tiêu tàn; những làn đạn bay vun vút qua đầu các chiến binh hay những vụ nổ được thể hiện rất đẹp và hoành tráng... Việc ứng dụng Engine Unreal 3 làm cho bạn có thể tương tác với đa số các đồ vật trong game. Bạn có cảm giác các tòa nhà, vật dụng cùng ánh sáng rất giống với Doom 3 nên khi đang chơi sẽ xảy ra những biến cố đủ sức làm bạn giật mình toát mồ hôi.

Với hàng tá vũ khí khác nhau cùng những năng lực đặc biệt nhờ bộ quần áo được ứng dụng công nghệ Ambrosia tùy theo bạn chơi nhân vật nào sẽ làm cho cuộc chiến trở nên căng thẳng gay cấn hơn, đặc biệt là những màn "đấu trùm" hoành tráng mang đậm phong cách điện ảnh. Điểm độc đáo là bạn có thể hoán chuyển việc điều khiển các nhân vật trong game một cách tự do mà không phải load lại game đã thể hiện lối chơi phối hợp rất tốt, cùng chức năng ra lệnh nhanh (Quick Order System) giúp bạn triển khai nhanh chóng các thành viên trong nhóm của mình trên chiến trường. Ngoài ra, trong game còn có hệ thống chấm điểm kinh nghiệm riêng cho mỗi thành viên cùng với khả năng mở khóa thêm nhiều chức năng mới hay những phần thưởng đạt được khi hoàn thành các yêu cầu đặt ra khi chơi. Với 2 nhiệm vụ đơn giản nhưng để hoàn thành bạn sẽ khá vất vả để có thể vượt qua do AI của máy khá tốt khi liên tục tấn công bạn từ mọi ngóc ngách, luôn lợi dụng số đông để tấn công bạn. Vì vậy ngoài việc trang bị tốt bạn cần phải phối hợp cùng đồng đội một cách hợp lí để có thể đối đầu với các sinh vật hung hãn.

Âm thanh trong game đủ sức làm thỏa mãn những game thủ khó chịu nhất với các hiệu ứng của súng đạn, tiếng la hét gọi đồng đội hỗ trợ, lời thoại của nhân vật hay tiếng gầm rú của những sinh vật... cùng tiếng động của môi trường xung quanh được thể hiện một cách trung thực. Điều đó càng làm tăng thêm sự hào nhoáng của hình ảnh, tạo không khí sống động, lôi cuốn người chơi.

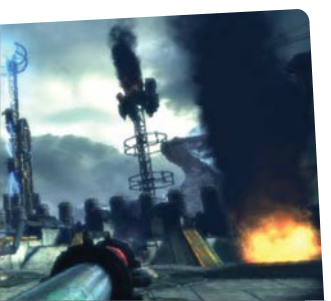
Ngoài các màn chơi chiến dịch, bạn còn có thể chơi cùng bạn bè qua mạng với nhiều kiểu chơi như Chơi đến cùng, Chơi cướp cờ, Bảo vệ biên giới với nhiều bản đồ được thiết kế riêng, hỗ trợ cùng lúc 16 người chơi càng làm tăng thêm giá trị của game.

NGUYỄN THỊNH

THE SCOURGE PROJECT: EPISODES 1 AND 2
DỰ ÁN TAI HỌA

PHÁT HÀNH	Tragnarion Studios	
PHÁT TRIỂN	Tragnarion Studios	
THỂ LOẠI	Hành động (góc nhìn thứ 3)	
NGÀY PHÁT HÀNH	10/4/2010	
TUỔI (ESRB)	Mature (Thích hợp 17 tuổi trở lên)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Core 2 1,8Ghz
	RAM	1 GB
	VGA	256MB hỗ trợ Shader 3.0
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD	5,4 GB

ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa đẹp. » Âm thanh và nhạc nền tốt. » Lối chơi phối hợp mới lạ.	» Phần chơi chiến dịch hơi ngắn.



ĐẠN CHÌ VÀ VÀNG THỎI: MIỀN VIỄN TÂY KHÓI LỬA

LEAD AND GOLD: GANG OF THE WILD WEST (LG: GOTWW) HỘI TỤ CÁC YẾU TỐ MÊ HOẶC CỦA GAME HÀNH ĐỘNG BẮN SÚNG TRỰC TUYẾN: CHIẾN THUẬT ĐỒNG ĐỘI, CHIẾN THUẬT NHÓM, HÀNH ĐỘNG NHANH VÀ CẢ CHẤT CAO BỒI VIỄN TÂY HÀO HÙNG!

LEAD AND GOLD: GANG OF THE WILD WEST			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Paradox Interactive			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	Core 2 Duo E6600 2,4GHz
Fatshark		RAM	2 GB
THỂ LOẠI		VGA	Nvidia Graphics Card-Geforce 8800 GS HD 3870
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	9/4/2010		
ESRB (TUỔI)	Mature	OS	

YEEHA!

Miền Viễn Tây hoang dã luôn kích thích trí tò mò đối với những người muốn đắm mình trong sự phiêu lưu mạo hiểm và những màn đấu súng. Có 6 mục chơi trong game. Robbery tái hiện các màn ăn cướp kinh điển, một bên phòng thủ túi vàng của họ, còn phe kia đóng vai ăn cướp. Powder Keg là tên gọi khác của dạng chơi đặt bom. Bạn sẽ chuyển những thùng thuốc nổ và phá hủy địa điểm trên bản đồ dưới sức ép bị tập kích của phe địch. Shootout đơn thuần là deathmatch, ai giỏi hơn sẽ giành chiến thắng. Greed là dạng chơi tính điểm. Trên bản đồ sẽ xuất hiện các điểm vàng, bạn phải nhặt và đem về căn cứ. Conquest yêu cầu người chơi chiếm và giữ căn cứ trong một khoảng thời gian. Gold Fever là dạng chơi hợp tác nơi bạn và đồng đội đẩy lùi những tên cướp đang ập đến. Dạng chơi này thực sự làm người chơi "phát sốt" bởi tính liều mạng bất chấp nguy hiểm của những tên cướp A.I!

Thế giới LG: GotWW bao gồm 4 lớp nhân vật: Gunslinger, Trapper, Blaster và Deputy. Trong số đó, Gunslinger sử dụng súng nhanh nhất. Gã cao bồi ngang tàng này mang một khẩu súng quay nòng 6 viên và có thể bắn hết 6 phát chỉ trong vòng 1 giây. Cô nàng Trapper có biệt tài thiện xạ và khả năng đặt bẫy ngăn chặn đối thủ đến gần. Còn Deputy với khẩu súng lục tầm trung và khả năng lần theo dấu vết đối thủ hiệu quả là cơn ác mộng của những kẻ đào tẩu. Blaster như tên gọi là một nhân vật ầm ĩ với từng phát thụt shotgun "bá cháy".. Tất cả các nhân vật đều được thiết kế khá cân bằng và độc đáo để người chơi có thể tự lập một băng nhóm Viễn Tây khét tiếng tung hoành trên chiến trường online.

Ngay khi vào một trận đấu, bạn sẽ cảm nhận được ngay chất Viễn Tây thấm đẫm bầu không khí nóng hừng hực của game. Những trận đấu súng một mất một còn có thể diễn ra bất kỳ chỗ nào. Màn chơi game tương đối rộng lớn và được thiết kế khéo léo với nhiều ngõ

ngách và các điểm tập kích. Bản đồ trực quan với việc lắp đặt các kí hiệu hỗ trợ người chơi tìm đường, tìm đồng đội, vốn là một yếu tố chiến thuật rất quan trọng trong game.

LUẬT CỦA SỰ HOANG DÃ

LaG:GotWW đã đặt ra nhiều luật chơi mới lạ và hấp dẫn. Dù đã quen thuộc với các game bắn súng trực tuyến khác, bạn vẫn không khỏi thích thú. Việc đi theo nhóm trở nên rất quan trọng. Vì khi ở gần đồng đội, bạn sẽ hồi phục máu từ từ, hoặc được đồng đội hồi sinh khi vừa ngã xuống. Việc không giới hạn đạn cũng là một điểm lạ và gia tăng độ kịch tính của game lên nhiều lần. Không quá lời nếu nói trong LaG: GotWW, tiếng súng nổ nhiều hơn, giòn giã hơn hẳn!

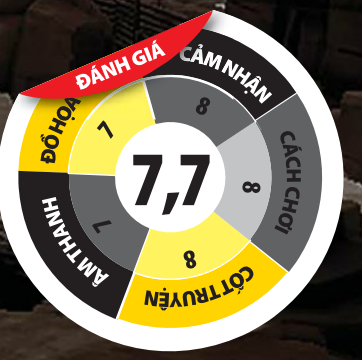
Điểm kinh nghiệm cũng là một nhân tố không thể thiếu trong game. Bằng cách tiêu diệt kẻ địch, hoàn thành nhiệm vụ, thực hiện các pha headshot bạn sẽ nhận được điểm kinh nghiệm. Điểm kinh nghiệm sẽ giúp nhân vật tăng cấp độ và sức mạnh lên một ít. Tuy nhiên, bạn không thể mang điểm kinh nghiệm từ trận đấu này qua trận đấu khác. Đây là một cách để đảm bảo tính công bằng giữa người chơi dù mới hay cũ.

Ngoài ra, đồ họa và âm thanh cũng khá tốt. Đồ họa sắc nét, rõ ràng, cử động nhân vật mượt mà và cảnh vật chi tiết. Mảng âm thanh đã đảm nhiệm tốt vai trò "thổi lửa" người chơi. Với tiếng súng nổ đi đoàng và những bản nhạc nền đậm chất Viễn Tây, bạn chỉ muốn dấn thân vào cuộc đấu súng ngay lập tức!

Bên cạnh những điểm sáng trên, LaG:GotWW vẫn bị những điểm trừ đáng tiếc không đáng có. Sai sót lớn nhất là lỗi của…bộ phận marketing. Tuy là một game hay nhưng LaG:GotWW không được quảng cáo nhiều nên không có nhiều người biết đến. Hậu quả là bạn khó mà tìm được đồng đội hay kẻ thù để chơi cùng. Ngoài ra LaG: GotWW bị một điểm trừ đáng tiếc, đó là thiếu tính năng đàm thoại. Trên PC bạn còn có thể dễ dàng chat bằng bàn phím, nhưng còn phiên bản PS3/X360 thì bạn không tài nào liên lạc được với anh bạn ở cùng chiến tuyến.

Thật không dễ gì kiếm được một game bắn súng trực tuyến góc nhìn người thứ 3 đáng chơi như LaG:GotWW. Với khoảng 300.000VNĐ (vào thời điểm viết bài này), người viết đã được thỏa mãn niềm đam mê trở thành một gã cao bồi thứ thiệt. Còn bạn?

QUYẾT TÙNG



ƯU:

- Lớp nhân vật độc đáo
- Nhiều tính năng thú vị
- Bản đồ được thiết kế tốt

KHUYẾT:

- Không có tính năng đàm thoại

HAZEN
HÀNH TRÌNH CỨU THẾ

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

"Trước khi tung sản phẩm mới lên hệ thống phân phối Steam, Dagger Games đã chuẩn bị khá kĩ lưỡng khâu quảng bá hình ảnh cho tựa game của mình. Thế nhưng..."

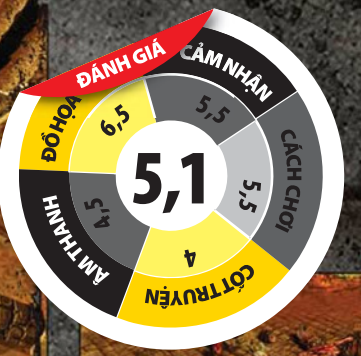
LỜI THÌ THẦY HẮC ÁM

Hazen là một game hành động nhập vai "nhiều tập" do Dagger Games – một studio vẫn chưa được nhiều người biết đến phát triển. Hazen có tổng cộng 4 chương khác nhau, mỗi chương đều là một phần độc lập (standalone) nên bạn không cần thiết phải có chương 1 để có thể chơi được chương 2,3,4. Tuy nhiên nếu sưu tập đủ bộ, người chơi sẽ có dịp đối đầu với nhiều thử thách cam go hơn, những khu vực bí mật dần được hé lộ, hàng ngàn phần thưởng độc đáo cùng hệ thống nhiệm vụ mới lạ. Hơn thế nữa bạn còn có cơ hội "mở khóa" được một vài sự kiện đặc biệt trong game cho phép bạn tự do đi lại trên toàn thế giới thần bí này. Phần đầu tiên của Hazen mang tên The Dark Whisper (TDW), theo lời nhà phát triển, câu chuyện mở màn này hứa hẹn thổi một luồng gió mới vào thể loại chặt chém cổ điển vốn đã luống tuổi. Bên cạnh đó còn có lối chơi được chăm chút kĩ lưỡng với các giá trị cộng thêm không ngừng được mở rộng. Bấy nhiêu lời tiếp thị hào nhoáng cùng những hình ảnh trong game đầy màu sắc tràn ngập các diễn đàn đủ khiến nhiều người lập tức muốn thử qua TDW nhằm thỏa mãn tính hiếu kì của mình.

Cốt truyện của TDW không rõ ràng cho lắm. Trong vai một nhân vật thích phiêu lưu mạo hiểm, bạn sẽ chu du đến làng Darkvale, nơi có cuộc sống khá thanh đạm và êm ả. Thế rồi một ngày kia bạn vô tình vướng vào một rắc rối của người dân địa phương, nhiều quân đoàn quái vật bỗng xuất hiện từ bóng tối và gieo rắc nỗi sợ hãi khắp nơi. Không thể làm ngơ trước nỗi thống khổ của đồng loại, bạn đã cùng dân làng đứng dậy chiến đấu để đánh tan bầy quỷ dữ và bảo vệ hàng vạn sinh linh vô tội. Không hiểu ý đồ của nhà phát triển là gì, nhưng TDW hoàn toàn không tường thuật diễn biến cốt truyện lúc mở đầu game, chỉ biết rằng khi màn hình tải game nạp xong bạn đã thấy nhân vật của mình lăm lăm binh khí trong tay và bị bao vây bởi những tên quái thú hình thù gớm ghiếc.

Có thể khẳng định, lối chơi của TDW chưa có gì đột phá so với những tên tuổi lừng lẫy như Diablo, Torchlight hay Titan Quest. Nhưng nhìn chung nó vẫn hội tụ đầy đủ các yếu tố để cấu thành một tựa game nhập vai hoàn chỉnh: một nhân vật cơ bắp tuyệt chiêu đầy mình, hệ thống nhiệm vụ, quái thú và vật dụng phong phú phân bổ đều trong những màn chơi có thiết kế chấp nhận được. Một điểm khá độc đáo là người chơi được tự do quyết định phong cách của nhân vật, bạn có thể là một dũng sĩ sức mạnh phi thường sử dụng cặp song đao đồ sộ, càn quét vào hang ổ kẻ địch như chốn không người. Hoặc bạn có thể là một pháp sư sở hữu

HAZEN: THE DARK WHISPER			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Strategy First		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.0 Ghz
Dagger Games		RAM	1GB
THỂ LOẠI			
Hành động nhập vai		VGA	128MB+ Pixel Shader 2.0
NGÀY PHÁT HÀNH	29/04/2010		
ESRB (TUỔI)	Mature	OS	XP SP2/ Vista / Windows 7



những pháp thuật cổ xưa rất lợi hại. Nếu muốn tấn công từ xa với tốc độ cực nhanh thì cung thủ là nhân vật bạn nên lựa chọn. Vẫn chưa vừa lòng ư? Vậy thì hãy kết hợp cả ba phong cách lại với nhau để tạo thành một nhân vật có một không hai của riêng bạn nhưng tất nhiên mức độ phong phú bị giới hạn đáng kể do số lượng tuyệt chiêu không nhiều. Tiếc rằng người chơi không thể tùy biến vẻ ngoài nhân vật chính nên ta đành chấp nhận phiêu lưu với chàng dũng sĩ có khuôn mặt bặm trợn này.

TRÁNG SĨ PHIÊU LƯU

Cơ chế điều khiển của TDW hơi kì quái, bạn dùng chuột phải để di chuyển, chuột trái để tấn công vật lý và thi triển phép thuật. Hoàn toàn trái ngược với cơ chế truyền thống thường thấy ở các tựa game hành động nhập vai, bạn sẽ tốn chút ít thời gian để làm quen với cách điều khiển này trước khi bước vào những trận đấu mà kẻ địch phủ kín màn hình. Càng về sau bạn sẽ thấy TDW càng có nhiều điểm chưa tốt, các đòn tấn công của nhân vật chính không có sức, trông anh ta giống đang uốn dẻo hơn là múa kiếm! Sự thiếu sót về số lượng các chiêu thức liên hoàn khiến nhịp game trôi qua khá chậm, các trận đánh diễn ra hơi tẻ nhạt. Hệ thống nhiệm vụ ít đổi mới, không liền mạch nên cốt truyện vốn đã khó hiểu nay lại thêm phần mù mịt và chắc chắn bạn sẽ không ít lần gặp khó khăn trong việc định vị nơi cần đến vì bản đồ mà game hỗ trợ chưa hoàn thành tốt vai trò của nó. Các chi tiết hiển thị khá đơn giản góp phần đẩy người chơi vào tình thế tiến thoái lưỡng nan, nhất là khi bạn đang mò mẫm trong những hầm mộ và hang động u tối. TDW khó có thể làm hài lòng những game thủ khó tính vì lối chơi còn nhiều lỗ hổng, nhưng nếu cần thư giãn sau một ngày làm việc căng thẳng thì TDW là một công cụ xả stress khá thú vị. Do thuộc thể loại chặt chém đúng nghĩa nên tất cả những gì bạn phải làm là hạ gục mọi chướng ngại trên đường đi. Đối đầu với hàng chục loại quái thú khác nhau, những con trùm to lớn chạy huỳnh huỵch đuổi theo bạn, khói lửa bập bùng khắp nơi, hiệu ứng phép thuật tỏa ra khắp màn hình rất vui nhộn. Người chơi luôn phải tranh thủ làm giàu nhằm tậu cho mình những thú vũ khí mạnh mẽ nhất, đồng thời ra sức lùng sục để tìm được các set vật dụng hiếm trong game để tiếp tục chinh đông phạt tây. Vì vậy, dù lối chơi của TWD rất thiếu chiều sâu, nhưng ở khía cạnh nào đó nó vẫn mang một sức hút riêng nho nhỏ.

Mảng đồ họa trong game có phần không tươi tắn bằng những hình ảnh mà nhà phát triển quảng cáo trên website của họ. Thế giới TDW được thiết kế dưới dạng 3D và theo phong cách hoạt họa. Không kể nhân vật chính, hình thù của quái thú và những con trùm khá đẹp, kết hợp với ngoại cảnh cũng sống động không kém. Hiệu ứng ánh sáng thể hiện rất tốt hình ảnh hang động tối đen tràn ngập những đốm sáng xanh nhỏ xíu thật huyền ảo, mặt nước phản chiếu những công trình kiến trúc xung quanh trông rất thực, vũ khí và trang phục khá ngầu nhưng vẫn cần cải thiện cho đẹp hơn. Bên cạnh đó bạn có thể quan sát mọi thứ thông qua góc nhìn camera hỗ trợ phóng to, thu nhỏ và xoay chuyển linh hoạt. Tóm lại đối với một game có dung lượng "hạt tiêu" như TDW thì chất lượng đồ họa như vậy rất đáng khích lệ.

Trái ngược với phần nhìn, chất âm trong TDW lại chưa đạt yêu cầu. Tiếng binh khí chạm nhau chưa lột tả được sự dữ dội của cuộc chiến, hiện tượng âm không khớp với hình xảy ra thường xuyên và nhạc nền khá buồn, lắm lúc chẳng ăn nhập với bối cảnh của màn chơi hiện tại. Do đó chất lượng âm sắc của game chỉ dừng ở mức xấp xỉ trung bình.

Rõ ràng màn chào sân của Dagger Games với TDW chưa đạt được thành công như mong đợi, nhưng bạn chớ nên thất vọng vì đây chỉ mới là phần đầu tiên của seri Hazen. Hãy xem nó như một bản alpha test để nhà phát triển có thể thu thập được những phản hồi quý báu từ phía người chơi nhằm cho ra 3 phiên bản hấp dẫn và hoàn thiện hơn trong tương lai.

HUY BÌNH

ƯU:
- Đồ họa có triển vọng.
- Lối chơi tự do, vui nhộn.

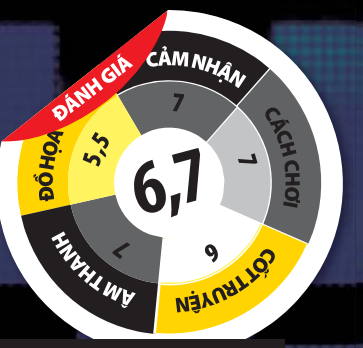
KHUYẾT:
- Nhịp game chậm, cây kĩ năng còn sơ sài.
- Thiếu chiều sâu. Nhiều lỗi nhỏ.
- Cốt truyện mờ nhạt.
- Âm thanh chưa tốt.

ESRB (NỘI DUNG):
- Máu và đâm chém theo phong cách hoạt họa
- Bạo lực hoạt họa

project RUNWAY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THẾ GIỚI THỜI TRANG



Tham gia vào PROJECT RUNWAY bạn có thể trở thành nhà thiết kế thời trang nổi tiếng thế giới chỉ trong 2 giờ.

Project Runway là một trò chơi mô phỏng dựa trên các show thời trang thực tế được phát sóng trên kênh truyền hình Bravo. Trong game, người chơi sẽ được điều khiển nhân vật như nhà thiết kế, nhiếp ảnh gia, nhà tạo mẫu, chuyên gia trang điểm… Những ngành nghề trong lĩnh vực thời trang này đều liên quan tới nhau. Do đó để hoàn thành tốt trò chơi, không những bạn phải có am hiểu về nhiều lĩnh vực mà còn phải biết kết hợp chúng lại. Ngoài khả năng phối đồ, trang điểm, thậm chí sau đó bạn còn vào vai người mẫu bước đi trên sàn catwalk.

THOẢ SỨC SÁNG TẠO

Bắt đầu trò chơi bạn sẽ vào vai Heidi, Tim, Nina, và Michael. Đây là lúc bạn phải đối đầu với những thách thức trong sự nghiệp thời trang. Nhưng nhờ đó bạn sẽ có những trải nghiệm tuyệt vời khi được tham gia tất cả các dự án của nhiều phong cách thời trang khác nhau. Bạn có thể tạo ra dáng vẻ cho một ngôi sao nhạc rock đến thiết kế đồng phục trường trung học. Công việc tưởng chừng rất khó khăn nhưng với sự hỗ trợ từ trò chơi, bạn dễ dàng định hình phong cách cho chúng. Khi cấp độ được tăng dần lên bạn nên thể hiện phong cách cá nhân để gây nhiều ấn tượng hơn. Gần như không giới hạn các lựa chọn cho phong cách, trang phục, kiểu tóc cho các người người mẫu. Người chơi không phải gò bó và là nơi lý tưởng để bạn thể hiện sự sáng tạo. Bên cạnh đó, bạn còn được nhận nhiều lời khuyên hữu ích từ giám khảo.

Không hề đơn giản khi tham gia vào Project Runway. Bạn phải nắm bắt được nhiều ngành nghề trong lĩnh vực thời trang nhưng các chế độ chơi rõ ràng sẽ giúp bạn tiếp cận với các lĩnh vực dễ dàng hơn. Phần chơi Design Challenges mang đến những thách thức thật sự khi bạn phải tham gia thiết kế rất nhiều loại trang phục khác nhau. Đây là cơ hội để bạn bước vào một mùa thời trang thực sự của "Project Runway". Bạn phải tham gia thiết kế thời trang cao cấp, đồng phục học sinh, trang phục cho đội cổ vũ… Khi bạn đã có một mẫu thiết kế ưng ý rồi, điều tiếp theo cần làm là chọn người mẫu để trình diễn trang phục bạn vừa thiết kế. Ở phần chơi Model Selection, bạn được chọn người mẫu phù hợp với trang phục của mình. Những tùy chọn có sẵn của phần chơi này bao gồm màu da, nét mặt, màu tóc và cả dân tộc. Phần chơi Hair và Make-up Salon giúp các người mẫu sẵn sàng trình diễn với mái tóc hoàn hảo và phong cách trang điểm riêng của bạn. Bạn có thể chọn kiểu tóc có sẵn hoặc kết hợp màu tóc, chiều dài, kết cấu để cho ra kiểu tóc mang phong cách của riêng mình. Và bạn trang điểm cho người mẫu như tô son môi, đánh má hồng, kẻ viền mắt, mascara và bóng mắt cho phù hợp. Với mẫu thiết kế và người mẫu đã sẵn sàng, đây là lúc để trình diễn với ban giám khảo. Bây giờ bạn trở thành người mẫu, bước xuống sàn Catwalk và trình diễn cho các giám khảo. Bạn phải tạo dáng và tư thế đi cho người mẫu. Một phần chơi khá thú vị là photo-shoot. Bạn sẽ vào vai nhiếp ảnh gia đi tới các địa điểm tuyệt đẹp trên thế giới để chụp người mẫu và các trang phục mà bạn thiết kế.

ÂM ĐƯỢC, HÌNH TẠM

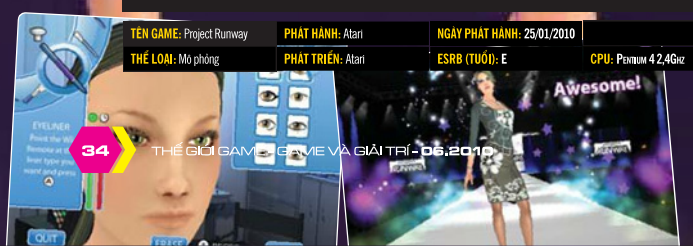
Cách trình bày của Project Runway khá tốt. Dù là người mới chơi, bạn cũng có thể hoàn thành game một cách nhanh chóng. Các phần chơi khá thú vị và thể hiện sự đa dạng trong ngành thời trang. Chất giọng lồng tiếng cho nhân vật được lấy từ kênh Bravo làm trò chơi chân thực hơn rất nhiều. Đây là một game trình diễn thời trang, phần nhìn là điều quan trọng nhưng đồ hoạ trong game lại quá kém. Hình ảnh các nhân vật cứng và cách chuyển động không đẹp mắt.

Dù đồ họa của game đã lỗi thời nhưng nếu bạn quan tâm đến cách chơi thì đây là một game khá thú vị. Project Runway là cách nhanh nhất để bạn nắm bắt về các ngành nghề trong lĩnh vực thời trang.

THANH BÌNH

ƯU	KHUYẾT
» Lối chơi đa dạng, thú vị	» Đồ hoạ lỗi thời

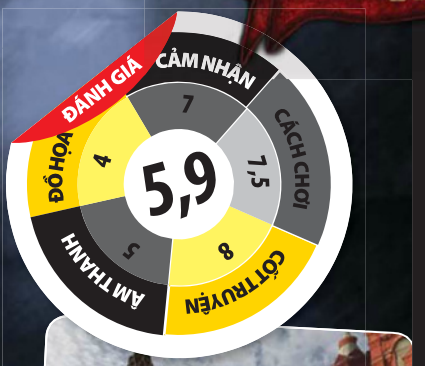
TÊN GAME: Project Runway	**PHÁT HÀNH:** Atari	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 25/01/2010			**HỆ MÁY:** PC		
THỂ LOẠI: Mô phỏng	**PHÁT TRIỂN:** Atari	**ESRB (TUỔI):** E	**CPU:** Pentium 4 2,4Ghz	**RAM:** 1 GB	**VGA:** 256 MB	**OS:** Windows XP, Vista, 7	**HDD:** 1,2 GB

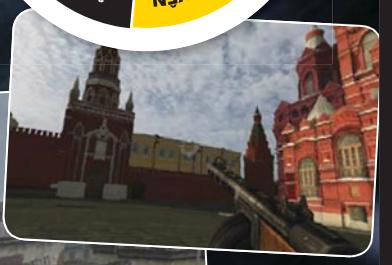


THE STALIN SUBWAY 2

VÉN MÀN BÍ MẬT

Nếu bạn đã từng chơi qua Stalin Subway hay mới làm quen với thể loại game này, thì những nhiệm vụ trong game sẽ mang đến những giây phút hồi hộp cho bạn.





Ngay từ khi bắt đầu, người chơi sẽ cảm thấy phấn khích cùng với các nhân vật của mình và kéo dài tới giây phút cuối cùng của game. Stalin Subway 2: Red Veil (SS2) là game nhập vai kết hợp tìm đường khá thú vị do 1C Publishing phát triển.

Ở phần 2 của SS, câu chuyện xoay quanh nhân vật chính Lena Suvorov, vợ của Suvorov Gleb (nhân vật chính của phần I). Cô phát hiện ra chồng mình đã bị bắt cóc và các âm mưu đen tối đang nhắm vào họ. Cô đơn độc chống lại các thế lực đen để bảo vệ bản thân và lần theo dấu vết của chồng. Người chơi trong phần này sẽ song hành cùng Lena tiếp tục phiêu lưu trong các khu vực bí hiểm của Matx-cơ-va.

Mối quan hệ nhân vật chính và các NPC được xây dựng khá tốt. Tạo dựng các mối quan hệ mang đến những thử thách thú vị và dẫn dắt bạn theo diễn biến của cốt truyện. Cộng thêm với chế độ hội thoại và các đoạn video cắt cảnh được dàn dựng hợp lý, game thủ sẽ thấy hồi hộp căng thẳng khi thực hiện các nhiệm vụ. Sự lồng ghép của những pha hành động và video cắt cảnh đôi khi làm cho người chơi có cảm giác đang xem một bộ phim. Thậm chí bạn là một phần của bộ phim đó. Tuy nhiên, thiếu sót nghiêm trọng của SS2 là cách nhà sản xuất không cho phép người chơi bộc lộ cá tính của mình trong game. Bạn phải đi theo câu chuyện trong game một cách rập khuôn. Mọi quyết định của bạn đều được sắp đặt sẵn. Điều đó làm cho tính năng tìm đường của game không còn nhiều ý nghĩa.

Hệ thống kỹ năng nhân vật trong game được tinh giản một cách tối đa. Nếu đã từng chơi một game nào đó ở góc nhìn người thứ I, thì người chơi sẽ không gặp khó khăn khi làm quen với SS2. Giao diện game đơn giản, các thao tác điều khiển nhân vật quen thuộc. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật của mình đi dọc các hành lang, cầu thang, kiểm tra từng cánh cửa, từng ngăn kéo trong cuộc hành trình. Quân đối phương có thể xuất hiện đột ngột và nhân vật của chúng ta là một điệp viên chứ không phải là siêu nhân nên cần phải có những xử lý khéo léo nếu không thanh hp sẽ tuột rất nhanh. Do đó người chơi cần phải thường xuyên sử dụng tính năng 'save' nếu không muốn chơi lại một đoạn game dài do nhân vật chết trong những tình huống bất ngờ.

Trong SS2, người chơi được cung cấp một số lượng vũ khí khá phong phú, có hầu hết các chủng loại thời thế chiến thứ 2. Bạn sẽ có 4 ô chứa vũ khí, ô đầu tiên chứa khẩu súng lục tùy thân của nhân vật, ô cuối cùng được dành cho các loại bom, mìn. Hai ô chứa còn lại dành cho các loại vũ khí chính. Người chơi có thể dễ dàng tìm được trên đường đi hoặc nhặt của đối thủ để sử dụng.

Không có những ưu điểm nổi bật về mặt đồ họa, âm thanh nhưng SS2 lại có cốt truyện hay. Người chơi được phiêu lưu trong thành phố Matx-cơ-va rộng lớn với các thắng cảnh nổi tiếng như điện Kremlin, quảng trường đỏ. Nếu đã chơi qua phần 1 Stalin Subway thì không thể bỏ qua Stalin Subway 2 để vén lên bức màn bí mật cuối cùng.

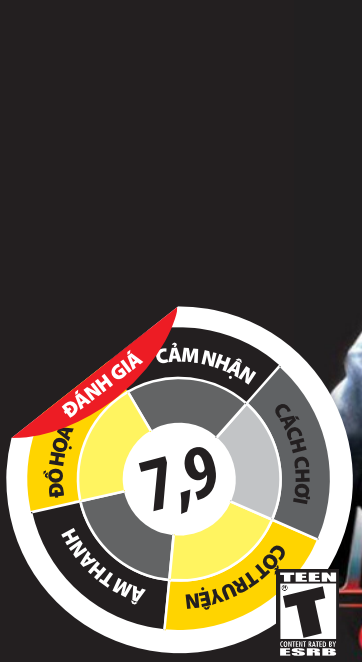
THANH HÙNG

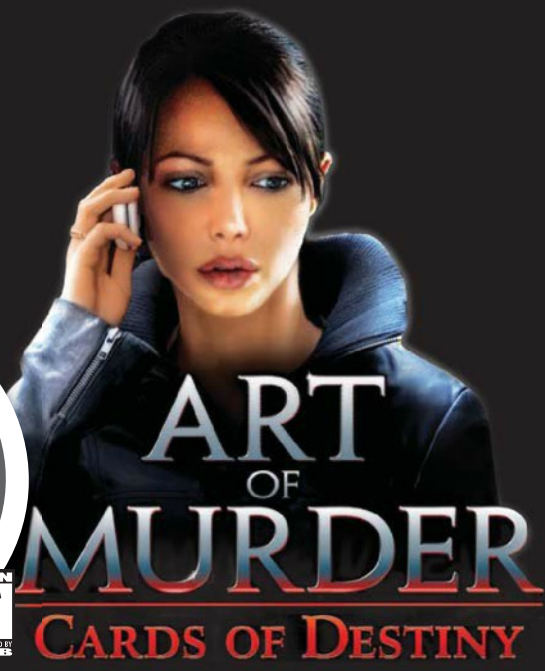
ƯU
» Dễ chơi.

KHUYẾT
» Chưa tạo được chiều sâu.

TÊN GAME: Stalin Subway 2: Red Veil	**PHÁT HÀNH:** 1C Publishing	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 8/2009	**HỆ MÁY:** PC				
THỂ LOẠI: Hành Động	**PHÁT TRIỂN:** 1C Publishing	**ESRB (TUỔI):** PEGI 16+	**CPU:** Pentium 4 2,4Ghz	**RAM:** 1 GB	**VGA:** 256 MB hỗ trợ Shader 3.0	**OS:** Windows XP, Vista, 7	**HDD:** 2,4 GB

TÊN GAME: Art of Murder: Cards of Destiny
THỂ LOẠI: Phiêu lưu
PHÁT HÀNH: City Interactive
PHÁT TRIỂN: City Interactive
NGÀY PHÁT HÀNH: Tháng 3/2010
ESRB (TUỔI): T
HỆ MÁY: PC





LÁ BÀI VẬN MỆNH

Cards of Destiny là phiên bản thứ 3 trong dòng game phiêu lưu Art of Murder của City Interactive, kể về chuyên án truy tìm kẻ sát nhân hàng loạt của nữ đặc vụ FBI Nicole Bonnet. Tương tự như 2 phiên bản Art of Murder: FBI Confidential và Art of Murder: Hunt for the Puppeteer trước đó, Cards of Destiny đưa ra những bằng chứng để người chơi từng bước nhận diện và kết luận đâu là kẻ thủ ác. Lần này, game xoay quanh "Card Man", một kẻ sát nhân có sở thích để lại hiện trường những lá bài như hiện thân của hắn.

Tuy độ dài đáng kể song Cards of Destiny lại không quá khó chơi. Game vẫn giữ kiểu chơi trỏ-và-nhấn, lại "đánh dấu" sẵn các đồ vật theo kiểu tìm rồi sử dụng đồ vật cần thiết qua công cụ gợi ý có sẵn. Bên cạnh đó, quá trình nhận dạng kẻ tình nghi sớm đặt ra nhiều chi tiết quan trọng và hơn nữa là người chơi sẽ không thể chuyển sang khu vực mới cho tới khi tìm đúng thứ cần thiết cho công việc hiện tại. Có rất ít câu đố khó có thể làm người chơi chùn bước, chỉ có vài câu đố thu thập đồ vật hoặc kết hợp đồ trong kho chứa được xem là tương đối phức tạp.

Trong quá trình điều tra, Nicole sẽ di chuyển đến nhiều địa phương như vùng đầm lầy gần Louisiana, thị trấn bị tuyết phủ kín ở Maine… Nhìn chung, Cards of Destiny ít xây dựng các khu vực mang nặng tính bí hiểm, cũng như ít những tình huống lặp đi lặp lại. Do đó, game đã có được bầu không khí không quá nặng nề nhờ vào cách thiết kế tình huống lẫn cốt truyện nhẹ nhàng. Các đoạn phim cắt cảnh cũng rất đáng để xem và in đậm dấu ấn của điện ảnh. Lồng tiếng chưa đạt song có thể bù lại bằng những điệu nhạc nền vi vút đủ để nhấn mạnh trọng tâm.

Khi đang chơi, người chơi có thể dễ dàng nhận thấy nhân vật Nicole cố gắng chuyển tải các thông điệp cá nhân vào lời nói nhằm tác động lên cốt truyện chính, điều đó giúp làm giảm bớt tính khô khan của công việc điều tra phá án. Qua đó, Art of Murder: Cards of Destiny đã cho thấy sự phát triển trong việc nâng tầm cốt truyện, nghệ thuật dựng cảnh cho thể loại game phiêu lưu truyền thống. Ít ra nó không còn là ác mộng cho những người mới chơi nữa.

BÁCH HOA

ART OF MURDER: CARDS OF DESTINY LÁ BÀI VẬN MỆNH				
HỆ MÁY	PC			
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Intel 2,0GHz	VGA	64MB
	RAM	512 MB	OS	XP/Vista/Windows 7

ƯU	KHUYẾT	ESRB (Nội dung)
» Cốt truyện hấp dẫn, nhiều tình tiết. » Không quá khó.	» Còn thiếu câu đố mang tính thách thức. » Lồng tiếng chưa tốt.	» Gợi ý đồ uống có cồn - Ngôn từ bất kính – Gợi ý tình dục nhẹ – Sử dụng thuốc lá – Bạo lực

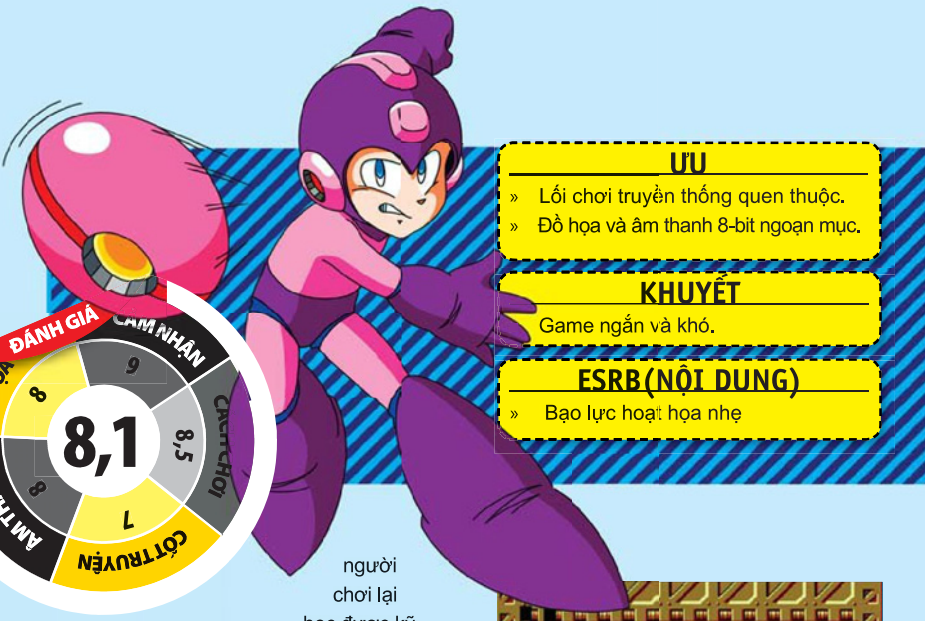
MEGA MAN 10

Việc quay trở lại với những giá trị truyền thống đôi khi đem lại những hiệu quả bất ngờ, điển hình là trường hợp của dòng game Mega Man vài năm gần đây. Người ta không gọi đó là một bước lùi mà là dùng những chuẩn mực cũ để tạo ra động lực phát triển mới.

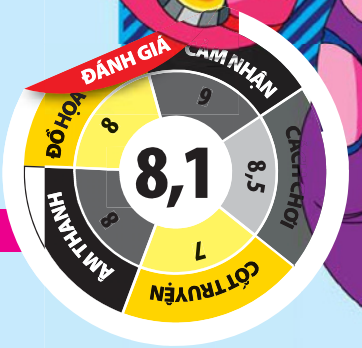
HIỂM HỌA ROBOENZA

MEGA MAN 10	
PHÁT TRIỂN	Inti Creates/Capcom
PHÁT HÀNH	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động/Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	01/03/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	PS3/X360/Wii

Có đôi khi vì mải chạy theo những điều mới mẻ nên người ta bỏ qua các yếu tố truyền thống, quên mất đó mới chính là thứ làm nên bản sắc của riêng mình. Dòng game Mega Man, tượng đài một thời của Capcom, là một trường hợp như thế. Trong vòng 10 năm từ 1987-1997, 8 phiên bản đầu tiên thuộc nhánh cổ điển đã lần lượt ra đời khẳng định chỗ đứng vững chắc trong lòng các game thủ nhờ lối chơi rất riêng. Tiếc rằng sau đó Capcom bắt đầu sa đà vào việc đưa những thử nghiệm mới vào Mega Man, tạo ra nhiều dòng game phụ bản với các yếu tố mới lạ lần lượt được đưa vào. Thành công có, thất bại cũng có nhưng chất truyền thống thì không còn tìm thấy ở những tựa game này nữa. Mãi đến năm 2008, Capcom bất ngờ tung ra phiên bản Mega Man 9 với lối chơi sử dụng lại những yếu tố cổ điển và không



ngờ giành được thành công vang dội, trong đó không ít sự hưởng ứng đến từ các fan gạo cội. Niềm tin đã quay trở lại, chìa khóa mở cửa thành công đã tìm thấy, và phiên bản Mega Man 10 (MM10) tiếp tục được tung ra như là sự khẳng định "Chiến binh xanh" đang vững bước trên con đường quen thuộc của mình.



ƯU
- Lối chơi truyền thống quen thuộc.
- Đồ họa và âm thanh 8-bit ngoạn mục.

KHUYẾT
Game ngắn và khó.

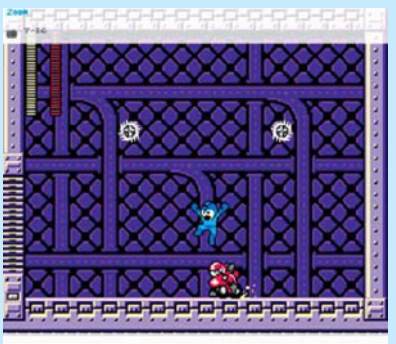
ESRB (NỘI DUNG)
- Bạo lực hoạt họa nhẹ

ĐẠI DỊCH KỲ LẠ

Mở đầu MM10, một căn bệnh kỳ lạ mang tên Roboenza tấn công các robot, khiến các nạn nhân phát điên và tàn phá mọi thứ. Kể cả cô bạn gái thân thiết Roll của Mega Man cũng đã bị lây nhiễm thứ vi rút này. Dr. Wily đột ngột xuất hiện và khẩn cầu sự trợ giúp của Mega Man khi cỗ máy nghiên cứu vắc-xin chữa chứng bệnh này đã bị các robot nhiễm bệnh cướp mất. Tuy nhiên động cơ thật sự của Dr.Wily còn rất mờ ám bởi lâu nay hắn vẫn là kẻ thù không đội trời chung của Mega Man. Dù vậy, không còn cách nào khác Mega Man đành phải cộng tác với gã "bác học điên" này để tìm ra phương thuốc chữa bệnh cho tất cả các robot nạn nhân ...

TRUNG THÀNH VỚI LỐI CHƠI TRUYỀN THỐNG

Mang cả yếu tố platform qua các pha chạy nhảy và yếu tố hành động với các pha chiến đấu và đấu trùm, MM10 dung hòa khá tốt cả 2 yếu tố này để tạo được sự hấp dẫn rất riêng. Cũng như các tựa game khác thuộc dòng game MM cổ điển, lối chơi của MM10 khá quen thuộc với các màn chơi riêng biệt và cuối mỗi màn là một con trùm có kỹ năng và tuyệt chiêu riêng biệt. Lần này, người chơi phải đối đầu với nhưng robot hùng mạnh bao gồm Sheep Man, Commando Man, Blade Man, Strike Man, Solar Man, Chill Man, Nitro Man và Pump Man. Sau khi tiêu diệt một con trùm, người chơi lại học được kỹ năng/tuyệt chiêu của con trùm đó và dùng để đối phó với các con trùm sau. Do đó, nếu lựa chọn đúng điểm mấu chốt là nên bắt đầu từ màn chơi nào và thứ tự chinh phục từng màn chơi đúng sẽ giúp người chơi dễ dàng hơn, còn nếu xác định sai thì đó quả thật là một thảm họa cho bạn.



Không chỉ thủ vai Mega Man, người chơi còn có cơ hội điều khiển thêm 2 nhân vật khác nữa: Proto Man, nguyên mẫu để tạo nên các siêu robot trong MM, được mở khóa từ đầu, và đại kình địch của Mega Man là Bass có thể tải về qua gói nội dung phụ trợ DLC.

Cũng phải kể đến một yếu tố truyền thống khác của dòng game MM: độ khó cao. Nếu như đối với các fan kỳ cựu đây là liều thuốc kích thích nâng cao cảm hứng của họ thì đối với những lính mới đây có thể là trở ngại khiến khó lòng mà thưởng thức game trọn vẹn, thậm chí còn có thể bỏ cuộc ngay từ màn chơi đầu tiên.

QUAY VỀ KỶ NGUYÊN 8-BIT

MM10 là một màn trình diễn ngoạn mục đồ họa và âm thanh của kỷ nguyên 8-bit, thứ được xem là tiêu chuẩn ở thời điểm cách đây … ¼ thế kỷ. Tuy nhiên không vì thế mà có thể đánh giá thấp mặt hình-âm của game. Hình ảnh trong MM10 hầu như hoàn toàn tương đồng với những phiên bản đầu tiên trên máy NES, nhưng với phong cách nghệ thuật 2D không bao giờ lỗi thời và các tông màu mượt mà hơn, game vẫn đem lại cảm giác dễ chịu - nếu không muốn nói là hài lòng - cho người chơi. Hơn nữa phong cách đồ họa này còn mang lại một lợi thế lớn là giúp các game thủ hoài cổ, làm sống dậy được những cảm xúc rạo rực như thuở lần đầu tiếp xúc với MM, điều mà các tựa game sau này thuộc sê-ri MM dù có đồ họa đẹp mắt hơn nhưng vẫn không thể làm được. Bên cạnh đó, dù âm thanh mang đậm sắc thái MIDI xưa cũ, nhưng những giai điệu quen thuộc vẫn đủ sức quyến rũ mọi người.

NHẬN ĐƯỢC SỰ TÁN DƯƠNG

Dù nhiều người có thể thất vọng với chiều dài khá khiên tốn của game, nhưng MM10 đã một lần nữa khẳng định được sự đúng đắn khi quay lại với những giá trị truyền thống của mình. Xuất hiện đồng loạt trên cả 3 dịch vụ nội dung số PSN, XBLA và WiiWare, MM10 có được sự tiếp cận với đông đảo các tầng lớp game thủ hơn, đồng thời nhận lại được sự tán dương không nhỏ. Với thành công này, có lẽ không bao lâu nữa người chơi sẽ lại tiếp tục có cơ hội thưởng thức thêm các phiên bản MM11 ,12… - dĩ nhiên là thế!

NGUYÊN QUÂN

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION™

BẢN KẾT ÁN

PHIÊN BẢN THỨ 5 CỦA DÒNG GAME SPLINTER CELL VẪN CHỨA ĐỰNG NHỮNG CẢI TIẾN ĐÁNG CHÚ Ý, NHƯNG TRÒ CHƠI THỰC SỰ CHƯA TẠO NÊN ĐƯỢC SỰ CÁCH MẠNG TRONG LỐI CHƠI HÀNH ĐỘNG BÍ MẬT, VỐN LÀ ĐẶC TRƯNG LỚN NHẤT CỦA DÒNG GAME TỪ TRƯỚC ĐẾN NAY.

SPLINTER CELL: CONVICTION	
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
PHÁT HÀNH	Ubisoft
THỂ LOẠI	Hành động theo góc nhìn của ng ời thứ ba
NGÀY PHÁT HÀNH	13/4/2010
TUỔI (ESRB)	M (Mature)
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3

Cũng đã gần 4 năm trôi qua sau khi phiên bản Double Agent phát hành, các fan hâm mộ lại tái ngộ với chàng điệp viên Sam Fisher dày dạn kinh nghiệm trong cuộc phiêu lưu mới ở phiên bản Splinter Cell: Conviction (SCC). Trước khi phát hành, SCC đã phải chỉnh sửa khá nhiều về mặt cách chơi so với "ý đồ" ban đầu của Ubisoft Montreal do xung đột với một tựa game lớn khác của hãng là Assassin's Creed. Việc phát hành của SCC cũng không được "thuận buồm xuôi gió" do trì hoãn liên tục. Ra mắt vào tháng 4 vừa qua, SCC

CỐT TRUYỆN SÂU HƠN

Về mặt cốt truyện, SCC đã thể hiện rất tốt chất căng thẳng, nặng nề quen thuộc trong các tiểu thuyết đề tài quân sự của nhà văn Tom Clancy. Khác với các phiên bản trước, cốt truyện của SCC được dẫn dắt thông qua sự thẩm vấn đối với Victor Coste, một cựu quân nhân vốn là bạn thân của nhân vật chính Sam Fisher. Sau những biến cố của phiên bản Double Agent, Sam Fisher một lần nữa "dính" vào một âm mưu đảo chính của tổ chức cũ của mình là Third Echelon và đặc biệt, sự việc này lại liên quan mật thiết đến cái chết của cô con gái của Sam Fisher. Thông qua lời kể của Victor Coste, cuộc phiêu lưu của Sam Fisher dần bắt đầu, kéo theo hàng loạt những sự kiện bất ngờ và đầy uẩn khúc về cô con gái Sarah Fisher bên cạnh âm mưu cực kỳ phức tạp của Third Echelon. Nếu như các phiên bản trước đây, Sam Fisher không được đào sâu khai thác về tính cách cũng

như thân thế thì ở bản này, người chơi sẽ tường tận hơn về tình phụ tử giữa Sam và cô con gái cũng như mối quan hệ của anh chàng với các thế lực trong chính phủ.

VẪN BÍ MẬT NHƯNG THOẢNG HƠN

Lối chơi của SCC về cơ bản vẫn theo phong cách hành động bí mật, nhưng do tính chất là một nhân vật đào tẩu, Sam Fisher ít bị bó buộc trong những lần bị phát hiện hay các nguyên tắc mà trước đây là một biệt kích anh phải tuân thủ. Không còn bộ áo bó sát và các vũ khí hiện đại, phần lớn những vũ khí trong SCC Sam phải tự thu thập từ đối thủ và nâng cấp nó cho phù hợp với mục đích của mình. Một trong những đặc trưng chính của các phiên bản Splinter Cell là sử dụng bóng tối để đột nhập và tránh tầm mắt đối phương, và ở SCC yếu tố này cũng được lặp lại và có phần dễ dàng hơn các bản trước. Không dùng kính nhìn đêm và tầm nhiệt quen thuộc, mỗi khi Sam lẫn vào bóng tối thì khung hình sẽ trở thành nền đen trắng, và đối thủ sẽ không thể phát hiện được anh chàng. Việc phá hủy các loại đèn cũng không quá khó khăn, do khẩu súng lục của Sam được mặc định có đạn "vô cực" và được hãm thanh sẵn. Về khả năng di chuyển và cận chiến, Sam có thêm một chiêu mới khá hữu dụng là di chuyển đến những lá chắn (cover) chỉ thông qua một thao tác để tránh đạn hoặc vượt khỏi tầm quan sát của kẻ thù nhanh chóng. Kỹ năng này cho phép Sam dễ dàng ẩn nấp và tiếp cận, đồng thời giúp các động tác di chuyển gọn gàng hơn. Ngoài ra, khả năng cận chiến của Sam cũng được cải thiện. Anh chàng có thể tấn công từ phía trước, kẹp cổ đối thủ để uy hiếp những tên còn lại cũng như vật hắn bất tỉnh. Tuy nhiên, điều cần lưu ý là Sam sẽ dễ dàng "chầu trời" nếu như người chơi bất cẩn để "ăn đạn" liên tục quá nhiều.

Một trong những khả năng mới mà Sam sở hữu ở bản SCC là "Mark and Execute", tạm dịch là "hạ nhanh diệt gọn". Với khả năng này, Sam có thể "đánh dấu" các đối thủ và hạ gục chỉ thông qua một phát súng nhẹ nhàng. Số lượng các đối thủ mà Sam có thể hạ gục tùy thuộc vào khẩu súng mà anh chàng sử dụng, trong đó các khẩu súng lục sẽ có khả năng đánh dấu nhiều hơn so với các khẩu súng tiểu liên hoặc súng trường. Thông qua nâng cấp súng, khả năng "đánh dấu" của Sam sẽ nhiều hơn và hạ được nhiều đối thủ cùng lúc hơn. Tuy nhiên, tính năng này có một số giới hạn nhất định về tầm bắn, nếu đối thủ ở quá xa hoặc nếu đối thủ bất ngờ di chuyển sau một bức tường, Sam cũng sẽ "bó tay". Đôi khi, trò chơi cũng xuất hiện lỗi Sam có thể "bắn xuyên tường" thông qua "Mark and Execute", nhưng những tình huống này ít khi xảy ra thường xuyên nên không ảnh hưởng lắm đến việc cảm nhận game. "Mark and

ƯU

- Cốt truyện thu hút, dẫn truyện đầy kịch tính.
- Tính năng "Mark and Execute" thú vị, hữu ích.
- Phần chơi Co-op cải tiến và sâu sắc.
- Hiệu ứng âm thanh và nhạc nền xuất sắc.

KHUYẾT

- Phần chơi đơn quá ngắn.
- Độ thử thách không cao.
- Một số lỗi ở tính năng "Mark and Execute".

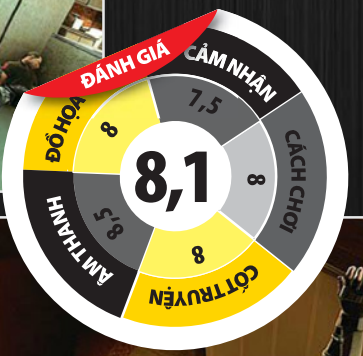
ESRB(NỘI DUNG)

- Máu, Gợi ý thuốc cấm, Bạo lực căng thẳng, Chủ đề tình dục, Ngôn từ bất kính

Execute” không thể thực hiện một cách tùy tiện, bạn phải hạ gục những tên lính bằng các pha cận chiến thì mới có khả năng này.

NGẠC NHIÊN TỪ HỆ THỐNG VŨ KHÍ

Chưa bao giờ hệ thống vũ khí trong các bản Splinter Cell lại đa dạng và phong phú như ở SCC. Với lối chơi thay đổi có phần tự do và nhiều hướng giải quyết hơn, vũ khí của Sam không chỉ là khẩu súng lục hãm thanh Five-Seven và khẩu súng trường quen thuộc F2000, mà là một bộ sưu tập lớn với các loại súng



lục khác nhau cùng tiểu liên, súng máy, súng shotgun và các loại đặc biệt. Các loại súng được thu thập qua việc tước vũ khí của đối thủ hoặc mở khóa lần lượt qua các sự kiện. Với lối chơi nhanh và thoáng, SCC bố trí sẵn cho người chơi những kho vũ khí dọc đường đi để bạn tiện nạp đạn, trang bị các loại súng hoặc nâng cấp chúng. Mỗi loại súng đều có ba thuộc tính chính là sức sát thương, độ chính xác và tầm bắn, và khi nâng cấp các thuộc tính này sẽ tăng thêm. Các phụ kiện dùng để nâng cấp bao gồm ống laser, ống reflex, giảm thanh và clip đạn lớn hơn. Về mặt các “đồ chơi” công nghệ cao, ngoài những các loại lựu đạn thường và flashbang, Sam có thêm lựu đạn EMP dùng để làm choáng đối thủ đồng thời phá hỏng các thiết bị điện tử trong khu vực tác dụng. Các loại mìn và camera “dính tường” vẫn xuất hiện lại trong phiên bản này và cực kỳ hữu dụng khi đối mặt với những trường hợp bị phục kích hay đánh lạc hướng kẻ thù

Để nâng cấp vũ khí, SCC có hệ thống điểm kinh nghiệm riêng thu thập thông qua việc hoàn thành các “P.E.C Challenges”. Những thử thách dành cho Sam: hạ gục đối thủ khi đang leo, đạp người từ trên cao, thực hiện 10 pha “tẩu thoát” thành công, hạ thủ 10 tên lính canh liên tục mà không bị phát hiện, hoàn thành màn chơi mà không sử dụng viên đạn nào…

Ngoài màn chơi đột nhập NSA, tổ chức chủ quản của Third Echelon, thì gần như bạn không gặp những khó khăn đáng kể nào trong các pha đột nhập trong trò chơi như những bản trước. Sự dễ dàng trong cách chơi cùng hệ thống vũ khí phong phú ảnh hưởng khá nhiều đến việc trải nghiệm game, bạn không cảm nhận được thử thách thực sự trong toàn bộ trò chơi. Ở mức độ khó nhất, thử thách chỉ được nâng lên với việc gia tăng số lượng lính canh và sát thương mà Sam sẽ nhận được. Tuy nhiên, do khả năng của Sam quá “sát thủ” khi cận chiến và hệ thống A.I không quá gay gắt, bạn sẽ dễ dàng thoát hiểm và hoàn thành nhiệm vụ mà ít khi bị “game over”. Chưa kể, gần như 80% các loại đèn trong SCC thì Sam đều có thể phá hủy được, do đó anh chàng luôn có lá chắn bóng đêm an toàn trong các tình huống. Việc độ khó khá thấp của SCC có thể xem là khuyết điểm đáng tiếc của trò chơi, do mất đến gần 4 năm phát triển nhưng SCC vẫn chưa có độ thử thách cần thiết để làm khó dễ các fan kì cựu.

KHÔNG THIẾU MỤC CHƠI MẠNG

Multiplayer là phần chơi đáng mong đợi nhất của SCC. Với mục chơi Deniable Ops, bạn có thể chơi theo phong cách solo hoặc kết hợp với một người chơi khác cùng thực hiện nhiệm vụ. Khi đi chung, bạn có thêm một số chiêu mới như Dual Mark, cả hai nhân vật cùng đánh dấu các đối thủ và “xử đẹp”. Ngoài ra, khi điều khiển 2 người thì bạn sẽ có nhiều chiến thuật và cách tiếp cận lính canh sáng tạo hơn: một người đánh lạc hướng, một người phục kích… Điểm đặc sắc là mục chơi Co-op của SCC có 2 nhân vật riêng mang tên Archer và Kestrel và có hẳn một cốt truyện để người chơi trải nghiệm. Bạn sẽ có một góc nhìn rõ ràng hơn về bối cảnh trò chơi thông qua phần chơi của 2 điệp viên này bên cạnh phần chơi chính của Sam Fisher.

Splinter Cell: Conviction tuy không hoàn toàn đáp ứng những kỳ vọng to lớn từ các fan sau nhiều năm “ngủ đông”, nhưng có thể nói những tính năng mới mà trò chơi đưa vào đều khá hấp dẫn và mới mẻ dành cho các fan cựu binh của mình. Đó là các động tác của nhân vật chính Sam Fisher nhuần nhuyễn hơn, cốt truyện hấp dẫn cùng nhiều “chiêu thức” cận chiến mới và lối chơi Co-op đa dạng, có chiều sâu. Khuyết điểm lớn nhất của Splinter Cell: Conviction có thể kể đến là phần chơi đơn khá ngắn, nếu là một người chơi kinh nghiệm bạn có thể hoàn thành trong vòng dưới 8 tiếng đồng hồ. Chưa kể, việc tìm đường và hoàn thành các nhiệm vụ trong Splinter Cell: Conviction cũng khá dễ dàng ngay cả ở chế độ khó nhất. Splinter Cell: Conviction sẽ là một trải nghiệm cực kì thú vị cho những game thủ đam mê thể loại hành động bí mật. Còn riêng với các fan của Sam Fisher, hình ảnh mới cùng những tuyệt kỹ của anh chàng sẽ đưa họ từ bất ngờ này đến bất ngờ khác.

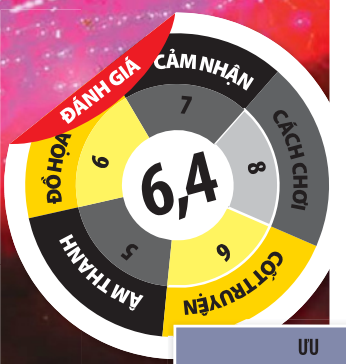
CẨM TÚ

TÊN GAME: Beat Hazard
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: ShadowRage
PHÁT TRIỂN: Cold Beam Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/4/2010
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: X360

BEAT HAZARD

GIAI ĐIỆU MAY RỦI

Có bao giờ bạn tự hỏi để làm một game ăn khách thì cần đội ngũ bao nhiêu người? Nếu hỏi Steve Hunt, anh ta sẽ nói: "Mình tôi là đủ". Thật vậy, Beat Hazard (BH) đã trở thành tựa game được phát triển bởi hãng độc lập thu hút nhiều người chơi nhất trong thời gian qua. Điều gì tạo nên sức hấp dẫn của "bản nhạc may rủi" này?



Tất cả nhờ một cơ chế thiết kế độc đáo của tác giả. Theo đó, game không có các màn chơi rõ ràng mà phụ thuộc vào số lượng bản nhạc có trong ổ cứng của bạn. Mỗi bản sẽ đem lại một trải nghiệm khác nhau. Tùy vào độ mạnh nhẹ của bản nhạc mà chủng loại kẻ địch, nơi chúng xuất hiện… và những thuộc tính linh tinh khác sẽ thay đổi cho phù hợp với đoạn nhạc. Người viết đã thử qua bản giao hưởng số 5 của Beethoven, bản "All that Jazz" kinh điển, bản "Telephone" của nữ quái Lady Gaga… và không khỏi cảm thấy thú vị với tính tùy biến cao của game. Lưu ý nhỏ: chơi Beat Hazard với nhạc Linkin Park sẽ "đã tay" hơn là dạo chơi với những bản dạ khúc của Chopin.

Ngoài điểm đó ra, thì BH là một game hết sức đơn giản! Bạn dùng tay cầm điều khiển một tàu du hành vũ trụ, bắn hạ hết các vật thể lạ và tàu địch hiện ra trên màn hình để qua màn. Game cung cấp 3 loại nâng cấp hỗ trợ người chơi: tăng sức mạnh tia laser, tăng sức sát thương và tăng công dụng của vũ khí. Dần dần, khi bạn thu thập được các mảnh nâng cấp, âm lượng bản nhạc cũng lớn dần. Đến khi phi thuyền của bạn trở thành một quái vật ngoài không gian bắn laser xối xả bốn phương tám hướng thì bản nhạc cũng đang "dập" ở đoạn điệp khúc, màn hình lập lòe hiệu ứng ánh sáng rực rỡ, cứ như thể phi thuyền của bạn đang nhảy múa ngoài vũ trụ vậy vậy!

Nghe thì hay thật nhưng bản nhạc BH vẫn có những "đoạn trống" thấy rõ. Các loại kẻ thù không đa dạng lắm, số lượng mục chơi cũng có hạn của game dễ khiến người chơi thấy nhàm. Mặt hình ảnh và âm thanh của game còn yếu. Đồ họa game sử dụng hiệu ứng sặc sỡ để che mắt người chơi khỏi cái sự thiếu trau chuốt chi tiết vật thể. Đòn này hóa ra lại phản tác dụng bởi khiến mắt người chơi phải điều tiết nhiều. Hiệu ứng âm thanh nghèo nàn và yếu đến mức không thể "hát bè" bên cạnh bản nhạc nền đang chạy.

BH là dự án 4 năm của Steve Hunt. Kết quả của anh cũng đủ hài lòng khi trình diễn một cách rất độc đáo để vừa nghe nhạc vừa chơi game giải trí. Nếu tự bản thân không thỏa mãn với danh hiệu "trò chơi tiềm năng", có thể sau này "phù thủy" Steve Hunt sẽ ra tay remix BH chăng?

ƯU

- Hiệu ứng ánh sáng thể hiện xuất sắc.
- Các tình huống thật ảo được đan xen khéo léo.
- Diễn xuất lồng tiếng và âm thanh mô phỏng thực hiện tốt.

KHUYẾT

- Yếu tố kinh dị và phiêu lưu chưa được đầu tư triệt để.
- Vài nhân vật còn thể hiện khá thô, chưa tự nhiên.

QUỲNH ANH

NIER	
PHÁT HÀNH	
Square Enix	
PHÁT TRIỂN	
Cavia	
THỂ LOẠI	
Nhập vai hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	27/04/2010
ESRB (TUỔI)	Mature

Quá trình ra đời của game nhập vai hành động "Nier" có thể được coi là một trường hợp kỳ lạ. Được phát triển bởi Cavia (Drakengard, Resident Evil: The Darkside Chronicles...) và do Square Enix phát hành, ban đầu Nier có 2 phiên bản khác nhau. Trên Xbox 360 là Nier Gestalt và PS3 là Nier Replicant. Về cơ bản 2 game không khác gì nhau, ngoại trừ ngoại hình nhân vật chính và mối quan hệ với nhân vật Yonah trong game.

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

NIER

PHỤ TỬ TÌNH THÂM

Tuy nhiên, đến thời điểm phát hành game vào cuối tháng 4 vừa qua, sự phân chia phiên bản như trên chỉ còn được áp dụng với riêng thị trường Nhật Bản. Còn các thị trường còn lại, chỉ có duy nhất bản Nier Gestalt được phát hành cho cả Xbox 360 và PS3 và được giản lược tựa game chỉ còn là Nier.

Cảm động tình phụ tử

Nier có bối cảnh một thế giới trong tương lai, nhưng nền văn minh loài người chỉ ngang trình độ thời trung cổ. Người chơi vào vai một người cha trung niên (do bạn tự đặt tên) hết mực thương yêu đứa con gái nhỏ của mình là Yonah. Chẳng may Yonah mắc phải một căn bệnh hiểm nghèo có tên Black Scrawl và không bao lâu nữa sẽ qua đời nếu không tìm được cách chữa trị. Với bản Nier Replicant trên PS3 tại Nhật, mối quan hệ này có sự thay đổi khi nhân vật chính trẻ hơn nhiều và là anh trai của Yonah.

Đồng hành cùng người chơi còn có 2 nhân vật kỳ dị là Kainé, một nhân vật có bề ngoài nữ giới nhưng tự nhận là… người luỡng tính, luôn mồm… chửi bậy và Emile, một cậu bé mắc phải lời nguyền khiến người khác hóa đá khi nhìn họ nên phải tự che cặp mắt mình lại. Tuy nhiên, người bạn đồng hành quan trọng nhất của bạn trong game chính là một cuốn sách… trôi lơ lửng và biết nói mang tên Grimoire Weiss (Bạch Thư). Nhờ có cuốn sách này mà nhân vật chính của chúng ta có được khả năng sử dụng các loại phép thuật và nâng cấp kỹ năng chiến đấu mới.

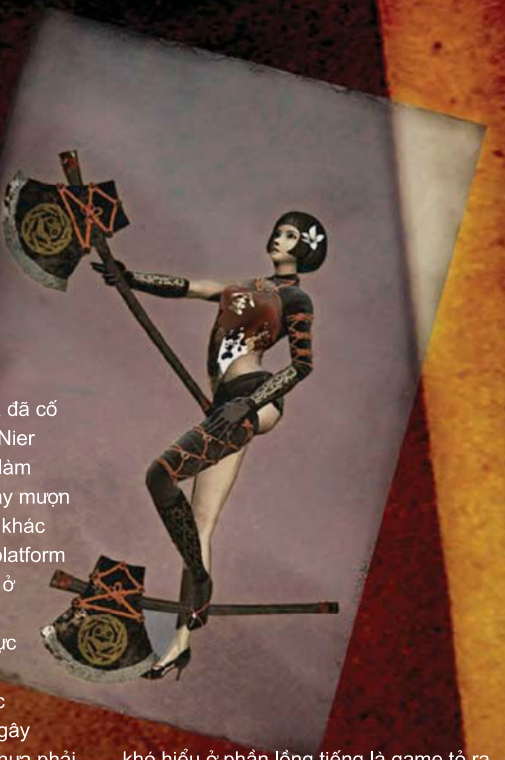
Câu chuyện của Nier về cơ bản không hề dở, nhưng chỉ thực sự trở nên hấp dẫn khi bạn chơi gần đến phần cuối game, khi nhiều tình tiết bí mật dần dần hé lộ. Còn thì phần lớn thời lượng chơi game kể từ khi bắt đầu, lối dẫn chuyện của game khá tẻ nhạt. Lấy phong cách nhập vai làm cốt lõi, Nier được dẫn dắt bởi hàng loạt nhiệm vụ mà bạn nhận từ các nhân vật NPC. Bên cạnh các nhiệm vụ chính tuyến, bạn có thể thực hiện rất nhiều nhiệm vụ phụ. Tuy nhiên, rất nhiều các nhiệm vụ dạng này tỏ ra khá đơn điệu, khi chỉ là đi từ chỗ này đến chỗ kia, tìm kiếm hay mua thứ gì đó đem về cho người giao nhiệm vụ. Ngoài ra, game còn cung cấp cho bạn những thú vui giải trí… chẳng mới mẻ gì mấy là các mini-ganme câu cá hay trồng cây (vốn chẳng lạ lẫm gì đối với các game xuất xứ từ Nhật Bản). Nhìn chung, ấn tượng ban đầu về Nier là một trò chơi thử thách cao độ… sự nhẫn nại của người chơi, phải cố gắng "trụ vững" sau những giờ phút nhàm chán ban đầu rồi mới dần dần cảm nhận được sự hấp dẫn của game gia tăng một cách chậm chạp. Tuy nhiên, cũng có một điểm đáng ghi nhận là game có nhiều kết thúc khác nhau, khuyến khích bạn chơi lại game nếu có đủ… kiên nhẫn.

Độc đáo lối chơi đa dạng…

Các pha chiến đấu trong Nier mang đậm chất của một game hành động "chặt chém" góc nhìn ngôi thứ 3. Nhân vật chính của chúng ta được trang bị các loại kiếm và thương khác nhau, từ đó thi triển các đòn combo để tiêu diệt quái vật. Khi có được cuốn sách thần Grimoire Weiss, độ hấp dẫn gia tăng đáng kể khi bạn có thể sử dụng các loại phép thuật chiến đấu khá ấn tượng và hiệu quả cao. Các phép thuật mới sẽ được mở thêm trong quá

trình chơi và dù tất cả đều tỏ ra hữu dụng và uy lực, nhưng tác dụng thì lại chẳng khác nhau là bao nên khía cạnh chiến thuật, lựa chọn loại phép để sử dụng tùy theo tình huống hay các loại quái vật khác nhau là không đáng kể. Game chỉ hướng người chơi đi theo một con đường đơn điệu là hễ tìm được vũ khí mạnh hơn, nâng cấp cao hơn hay có được loại phép mới hơn thì cứ thế mà dùng, chẳng cần phải suy nghĩ gì thêm cho "mệt óc".

Là game nhập vai, nên Nier không thể thiếu các khu vực chứa đầy quái vật, hết khu này đến khu khác (thuật ngữ game nhập vai gọi là "dungeon") để người chơi khám phá. Trong các khu vực này, bạn vừa thám hiểm vừa chiến đấu với các loại quái vật hình thù kỳ dị thay phiên nhau hiện lên đối đầu, xen kẽ vào đó là những màn giải đố và leo trèo nhảy nhót nho nhỏ để tìm đường đi. Tuy nhiên, như đã nói, Nier có một khuyết điểm là thiết kế môi trường không được tốt nên các bối cảnh trong từng khu vực cứ lặp đi lặp lại, đơn điệu đến phát chán. Duy chỉ có những trận đấu trùm ở cuối mỗi khu vực là "gỡ gạc" được phần nào - đương đầu với bạn luôn là những con trùm kềnh càng, thiết kế khá đẹp mắt với những đòn tấn công đa dạng (nhiều khi là những tràng đạn bắn ra ngập cả màn hình như các game… bắn máy bay). Có thể nói, các màn đấu trùm là những điểm nhấn sáng giá giúp khơi lại sự phấn khích của người chơi sau những khoảng thời gian "ngáp ngắn ngáp dài" chu du qua những khu vực trùng lặp nhàm chán và "lăn xả chặt chém" các loại quái vật "cóc kè" hiện ra đầy rẫy.



...nhưng lại vướng quá nhiều khuyết điểm

Rõ ràng nhà phát triển Cavia đã cố gắng tạo nên nhiều đột phá cho Nier trong lối chơi cũng như tìm cách làm game trở nên đa dạng hơn khi vay mượn tính năng từ nhiều thể loại game khác nhau như nhập vai, hành động, platform và cả… bắn máy bay như đã nói ở trên. Nói ra thì thấy có vẻ Nier là một game rất đa dạng, nhưng thực chất chẳng có mặt nào được thể hiện đạt yêu cầu nên toàn bộ các mặt của game cứ nhàn nhạt, dễ gây nhàm chán. Thế nhưng đó vẫn chưa phải là "ác mộng cuối cùng" khi đồ họa là một điểm trừ "bự chảng"! Tất cả mọi khía cạnh hình ảnh của Nier như đều muốn chứng tỏ đây là một sản phẩm…. lạc hậu về công nghệ. Môi trường game tuy khá rộng lớn, nhưng được thiết kế rất đơn điệu và lặp đi lặp lại về phong cảnh nên nhìn rất chán. Mảng thiết kế nhân vật cũng chẳng hơn được bao nhiêu, đặc biệt là nhân vật chính, chỉ có 4 chữ để diễn tả là "vừa già vừa xấu". Chưa hết, ông này lại có những động tác rất kỳ quặc, điển hình là nhảy, khi mỗi lần thực hiện là lại trông như cố sức rướn người phóng lên, sau đó là tiếp đất một cái huỵch trông rất nặng nề và mệt mỏi. Phải nói rằng đối với người viết, Nier là game có nhân vật chính… xấu nhất và có động tác nhảy… dở hơi nhất từ trước đến nay từng gặp.

Một điểm cộng cho âm nhạc

Dù gây thất vọng về đồ họa nhưng Nier lại kiếm được một điểm cộng cho âm thanh. Âm nhạc trong game hay một cách đáng ngạc nhiên khi các bản nhạc nền khá du dương và êm dịu, hơn nữa lại là những ca khúc có ca sĩ hát hẳn hoi chứ không phải là những khúc nhạc nền không lời, thường thấy trong các game nhập vai khác. Giọng lồng tiếng các nhân vật cũng tương đối ổn, nhất là những lời lẽ cáu kỉnh và đôi phần… thô tục của Kainé hay chất giọng khinh khỉnh, phớt tỉnh đậm chất Ăng-lê của Grimoire Weiss. Tuy nhiên, vẫn tồn tại một điểm khó hiểu ở phần lồng tiếng là game tỏ ra khá… bát nháo khi sử dụng những đoạn thoại có tiếng và không tiếng lẫn lộn vào nhau ngay cả trong một trường đoạn hội thoại, gây ít nhiều cảm giác kỳ quặc và khó chịu.

Công bằng mà nói, Nier là một game không đến nỗi tệ và đặc biệt chứa đựng không ít các yếu tố cố gắng tạo nên sự khác biệt, đặc trưng. Tuy nhiên, đáng tiếc là hầu hết các khâu trong công tác phát triển dường như được thực hiện chưa "tới", dẫn đến khá nhiều khuyết điểm trong tất cả các mặt. Tuy nhiên, nhờ có âm thanh khá lôi cuốn và trò chơi dần trở nên hấp dẫn hơn nếu bạn cố gắng trụ lại với game đủ lâu, Nier cũng đủ xứng đáng trở thành một game giúp bạn phục vụ cho mục đích giải trí đơn thuần.

PHƯƠNG MAI

ƯU ĐIỂM:

- Phối hợp các đặc trưng của nhiều thể loại khác nhau.
- Các trận đấu trùm luôn hấp dẫn, phấn khích.
- Âm nhạc rất hay.

KHUYẾT ĐIỂM:

- Hệ thống nhiệm vụ nhiều khi khá nhàm chán.
- Phải chơi rất lâu mới nhận thấy cốt truyện hấp dẫn hơn.
- Đồ họa lỗi thời, nhân vật chính xấu tệ hại.

ESRB (NỘI DUNG):

- Máu; Ăn mặc thiếu vải; Ngôn từ bất kính; Chủ đề kích thích; Bạo lực

15 ANNIVERSARY 15 years 1996-2010

VIETNAM Computer Electronics WORLDEXPO 2010

VIETNAM ICT OUTLOOK 2010

3G & ComNet

VIE NAM E-GOVERNMENT

Kỷ niệm 15 năm TRIỂN LÃM CNTT – TT, ĐIỆN TỬ LỚN NHẤT VIỆT NAM

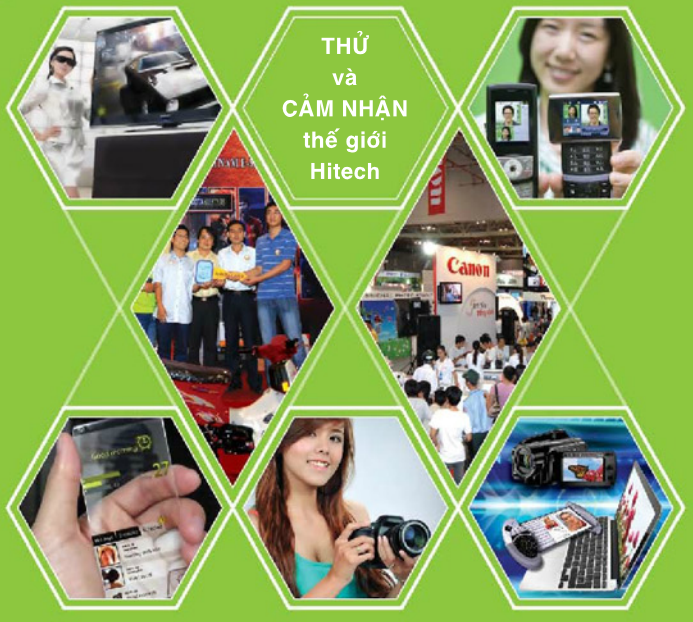
VCW – Vietnam Computer Electronics WorldExpo

15-18/07/2010 Trung tâm Triển lãm Sài Gòn (SECC)
Phú Mỹ Hưng, Quận 7, Tp. Hồ Chí Minh

Macworld | DEMO BEST OF SHOW

vCW

Nơi hội tụ của những
thương hiệu hàng đầu



- Khám phá công nghệ **3G**
- Trải nghiệm công nghệ **3D**
- Hòa mình vào thế giới **Games** sôi động
- Mua sắm cùng các chương trình **khuyến mãi**
- Nhận quà liên tục, **trúng thưởng** từng giờ

Xe đưa đón
Nước uống
Dành cho khách tham quan

Đặc biệt:
Chơi đấu giá ngược
Thắng lớn mỗi ngày
Chỉ có tại: www.vcw.org.vn từ **24/5/2010**

hoàn toàn MIỄN PHÍ

Kết nối VCW tại http://www.facebook.com/vcwExpo

Find us on Facebook

Tài trợ chính: Canon

Tài trợ kim cương. Tài trợ hình ảnh: SONY

Tài trợ kim cương: SAMSUNG

Tài trợ vàng: HP

Tham gia & tài trợ

Panasonic, intel, Nikon, Taiwan Excellence, msi, Kingston, Logitech, Genius, VISCOM, D-Link, AceCom, CMS, Verbatim, PROLINK, Apacer, COMAX, INTEX, Kas, JCG

Tài trợ quầy đăng ký: AOC

Tài trợ quà tặng: ZyXEL

Tài trợ Internet: VDC, SPT

Đơn vị bảo trợ thông tin

CENS.com

IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

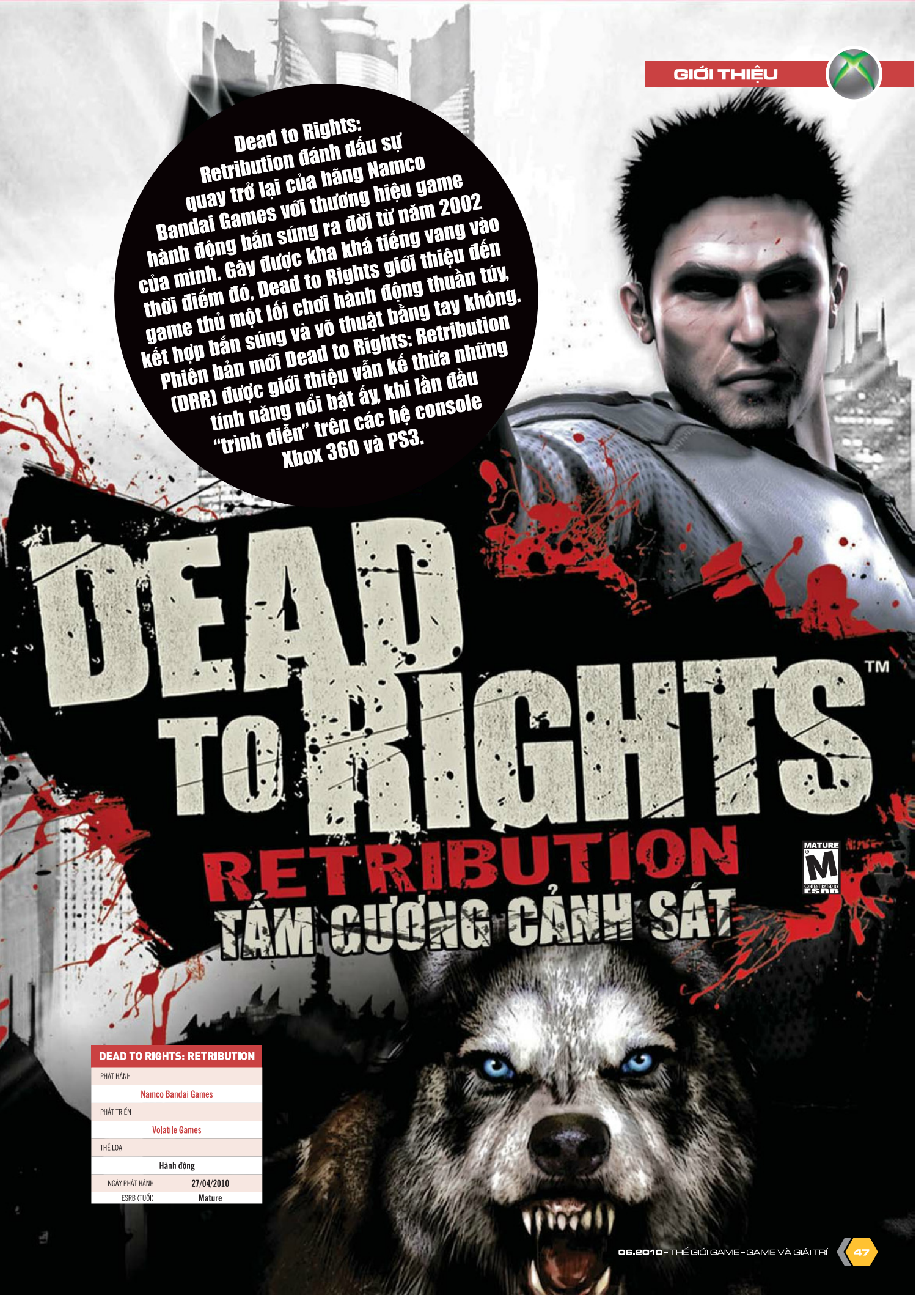
@HCA HOCHIMINH CI Y COMPUTER ASSOCIATION

Đồng tổ chức: VCCI

Cô Nguyễn Thục Nhi
ĐT: +848 3812 0061
DĐ: +84 903 847 875
Email: nhi_nguyen@idg.com.vn

Cô Huỳnh Huyền Trân
ĐT: +848 3812 3105
DĐ: +84 908 106 654
Email: tran_huynh@igsvietnam.com

vcw.org.vn



Dead to Rights: Retribution đánh dấu sự quay trở lại của hãng Namco Bandai Games với thương hiệu game hành động bắn súng ra đời từ năm 2002 của mình. Gây được kha khá tiếng vang vào thời điểm đó, Dead to Rights giới thiệu đến game thủ một lối chơi hành động thuần túy, kết hợp bắn súng và võ thuật bằng tay không. Phiên bản mới Dead to Rights: Retribution (DRR) được giới thiệu vẫn kế thừa những tính năng nổi bật ấy, khi lần đầu "trình diễn" trên các hệ console Xbox 360 và PS3.

DEAD TO RIGHTS™

RETRIBUTION

TẤM CƯƠNG CẢNH SÁT

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION	
PHÁT HÀNH	
Namco Bandai Games	
PHÁT TRIỂN	
Volatile Games	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	27/04/2010
ESRB (TUỔI)	Mature

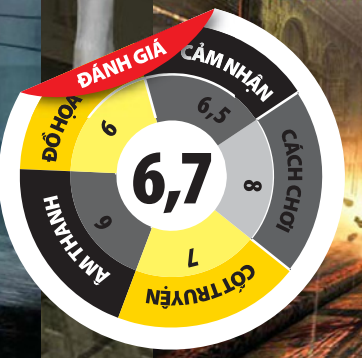
Cốt truyện bình thường

Nhân vật chính của game vẫn là chàng cảnh sát đặc nhiệm Jack Slate, thuộc sở cảnh sát thành phố Grant City, một thành phố lớn hiện đại nhưng bị nạn tội phạm leo thang hoành hành. Song hành với Jack Slate trong cuộc chiến đấu dẹp trừ các băng đảng tội phạm đang tác oai tác quái dữ dội tại Grant City vẫn là chú chó cảnh sát quen thuộc Shadow. Tuy nhiên, phải nói luôn rằng DRR không phải là phần tiếp theo của các phiên bản trước và cũng chẳng liên quan gì đến các phần đó mà chỉ là một câu chuyện khác kể về Jack Slate cùng Shadow trong cuộc chiến chống tội phạm của mình. Câu chuyện của game được dẫn dắt chia thành nhiều chương nhỏ, tuy đây đó vẫn có những tình tiết gây bất ngờ, kịch tính nhưng nhìn chung DRR là một game hành động có cốt truyện khá tuyến tính và mờ nhạt. Thật sự khi chơi game, chúng ta sẽ dễ bị cuốn vào các pha hành động dồn dập diễn ra liên tục và chẳng còn mấy thời gian để mà chú ý đến câu chuyện đang diễn biến một cách khá hời hợt và chẳng có mấy cao trào hấp dẫn.

Nhưng lối chơi hành động lại hấp dẫn

Tinh thần của DRR không hề thay đổi so với các phần trước, đó là hành động, hành động và hành động liên tục. Nếu bạn đã "quen biết" Jack Slate trong các phiên bản ngày trước, bây giờ ắt hẳn sẽ ngạc nhiên thích thú khi thấy anh chàng giờ đây được trang bị khá nhiều kỹ năng chiến đấu hết sức hữu hiệu và hấp dẫn. Ngay từ đầu game, khi chưa hề có một món vũ khí nào, Jack đã là khắc tinh đáng sợ của bọn tội phạm với kỹ năng quyền anh thượng thừa của mình. Với 3 dạng đòn nhẹ, mạnh và tung lực phá thế phòng thủ của đối phương, game cung cấp cho bạn rất nhiều kiểu kết hợp chiêu thức liên hoàn khác nhau, tạo cho Jack hàng loạt đòn thế đầy uy lực. Khi tung được một loạt combo liên tục, game cho phép bạn tung ra chiêu kết thúc cuối cùng, được thể hiện với góc camera quay chậm đậm chất điện ảnh, khá giống trong Batman: Arkham Asylum. Còn nữa, Jack có thể tóm lấy đối thủ, khống chế hắn bằng cánh tay to khoẻ của mình và có thể dùng làm "lá chắn sống" trước làn đạn của những tên khác. Với súng đạn đều là "chiến lợi phẩm" từ đối phương, Jack không chỉ nhặt vũ khí từ những đối thủ đã bị hạ, mà còn có thể nhanh chóng áp sát chúng, tung đòn phủ đầu và cướp lấy súng ngay trên tay "khổ chủ".

DRR có một bộ sưu tập vũ khí khá phong phú, bao gồm đủ thứ từ súng lục, tiểu liên, súng trường, shotgun, súng bắn tỉa, lựu đạn và cả súng phóng lựu. Có thể nhận ra ngay, lối chơi bắn súng của game bắt chước khá nhiều từ các đại diện xuất sắc của thể loại bắn súng góc nhìn ngôi thứ 3 là Gears of War và Uncharted. DRR cũng áp dụng cơ chế ẩn nấp sau chướng ngại vật tương tự như 2 dòng game này, tuy nhiên Jack tỏ ra kém linh hoạt hơn nhiều nếu so với Marcus Fenix hay Nathan Drake khi không phải chỗ nào anh chàng cũng nấp vào được, hay thiếu hẳn những pha nhào lộn linh hoạt từ chỗ nấp này sang chỗ nấp khác. Giống như trong game Uncharted, bạn chỉ có thể cho Jack đem theo 2 loại vũ khí cùng lúc: súng lục và một loại súng lớn, bên cạnh các quả lựu đạn. Nhìn chung, các pha bắn súng trong game được thực hiện khá tốt, tạo



cảm giác phấn khích và không kém phần căng thẳng cho người chơi. Đối thủ biết chạy, ẩn nấp khi cần thiết, nhưng nhiều khi cũng hành động một cách rất ngờ nghệch khi bất ngờ bỏ chỗ nấp vùng lên chạy để rồi trở thành "con mồi" cho người chơi. Tính năng làm chậm thời gian Focus Mode cũng quay trở lại, tích lũy được khi bạn thực hiện những pha chiến đấu ấn tượng như tước súng, kết thúc đối thủ nhanh gọn và đẹp mắt. Focus Mode dễ khiến chúng ta liên tưởng đến dòng game ứng dụng thành công chức năng này là Max Payne, khi thời gian chậm hẳn lại, đủ để bạn thoải mái ngắm bắn chính xác mọi đối thủ xung quanh. Với việc luôn đối đầu với lượng đối phương áp đảo, trang bị đủ loại vũ khí khác nhau, lúc ẩn nấp nhả đạn từ xa lúc hung hăng áp sát bất cứ lúc nào, DRR tuy chưa đạt đến tầm như các tựa game lớn, nhưng cũng đủ để tạo nên cảm giác thích thú và say mê nơi người chơi.

Đồng hành với Jack trên đường chiến đấu là Shadow, chú chó cảnh sát được rèn luyện kỹ càng luôn sẵn sàng đợi lệnh chủ nhân. Với giác quan nhạy bén của loài chó, Shadow có thể giúp bạn định vị được vị trí của đối phương khi nghe được cả nhịp tim đập của chúng, hay thực hiện nhiệm vụ đánh lạc hướng để bạn dễ dàng đánh úp. Hấp dẫn không kém là những trường đoạn bạn tự mình hóa thân vào Shadow đi thực hiện các nhiệm vụ được giao. Lúc này game mang nhiều màu sắc của thể loại hành động ẩn nấp. Dễ dàng định vị được đối thủ, Shadow có thể nhẹ nhàng áp sát từng tên và dùng hàm răng vừa khoẻ vừa nhọn của mình "hỏi thăm sức khoẻ". Đáng ngạc nhiên hơn là chú cẩu này còn biết sủa khe khẽ dụ dỗ đối phương đến gần và ra tay diệt gọn. Để không đánh động những đối thủ khác, bạn có thể cho Shadow kéo nạn nhân đến những góc khuất để tránh bị phát hiện. Nhìn chung, dù đôi lúc còn hơi ngu ngơ do lỗi A.I., nhưng Shadow luôn chứng tỏ mình là người bạn đồng hành đáng tin cậy và một trợ thủ đắc lực của Jack.

Hình, âm: Thất bại lớn

Lối chơi có khá nhiều điểm hấp dẫn, lôi cuốn, nhưng ngược lại phần đồ họa và âm thanh của DRR lại có thể khiến bất kỳ ai cũng phải buông tiếng thở dài thất vọng. Môi trường trong game thường tối, lại luôn là những khu vực, hành lang lặp lại rất đơn điệu và kém chi tiết. Công tác dựng hình nhân vật cũng chẳng khá hơn khi hầu hết đều chỉ là những dáng vẻ thô kệch, cứng nhắc và trông như được chuyển lên từ các máy chơi game thế hệ trước. Các hiệu ứng đặc biệt, cháy nổ lại càng đáng chán hơn, sơ sài và thô thiển, có thể khiến bạn phải thốt lên ngạc nhiên rằng "đây mà là một game mới phát hành của năm 2010 ư?" Như tiếp sức thêm cho sự thất bại của đồ họa, công tác lồng tiếng nhân vật thực hiện rất tốt vai trò... tra tấn lỗ tai người chơi với những chất giọng đều đều, buồn ngủ vô cảm xúc, càng khiến người chơi xao nhãng hơn ra khỏi phần cốt truyện của game. Nói chung, dù cố gắng lắm cũng khó tìm ra được chỗ nào đáng khen ở mặt nghe nhìn của game, dù cũng còn một số chỗ gây được chút ít ấn tượng như cảnh đối thủ bị trúng đạn vào chân nhảy lò cò mất thăng bằng trông khá là tức cười.

Quả thực, DRR có một lối chơi phải nói là khá hấp dẫn, chủ yếu nhờ những kỹ năng rất đa dạng của bộ đôi nhân vật chính, khiến người chơi hiếm khi thấy tẻ nhạt trong các trận chiến đấu. Thế nhưng, game lại "trữ sẵn" những "gáo nước lạnh" lớn để tạt vào sự phấn khích của người chơi, đó là một cốt truyện khá tẻ nhạt và đáng chê trách nhất là hình ảnh, âm thanh của DRR tệ hại và hoàn toàn lạc hậu so với những game cùng thể loại hiện nay. Thật đáng tiếc. Thiết nghĩ nhà phát triển chỉ cần chăm chút cho những phần này hơn nữa, chắc chắn DRR sẽ là một game để lại nhiều tiếng vang hơn.

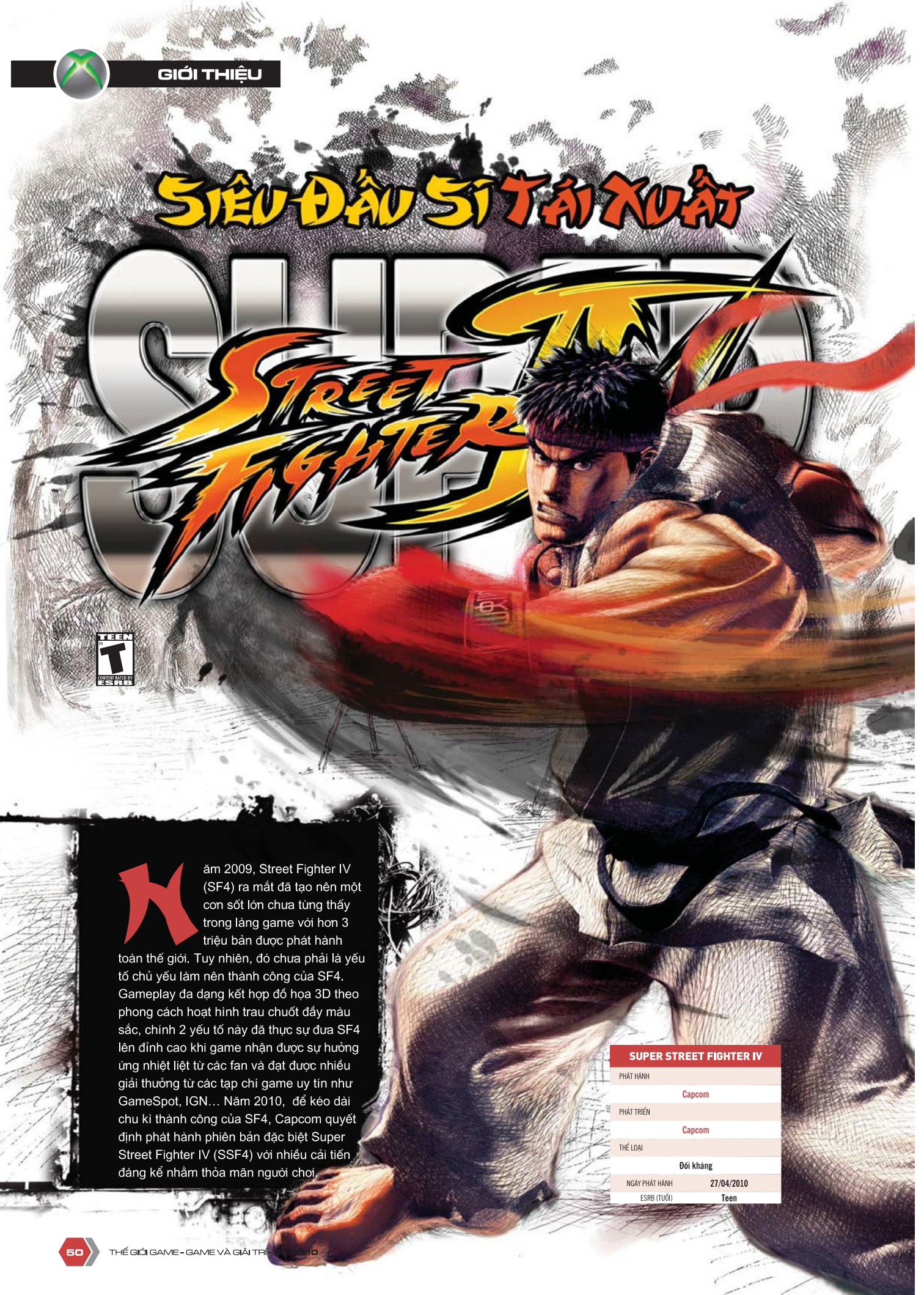
MAI LONG

ƯU ĐIỂM:
- Phối hợp khá hay giữa hành động cận chiến và hành động bắn súng.
- Nhiều kỹ năng hấp dẫn, khiến các pha chiến đấu trở nên hấp dẫn và kịch tính.
- Chú chó Shadow luôn tỏ ra là một trợ thủ đắc lực.

KHUYẾT ĐIỂM:
- Cốt truyện tẻ nhạt.
- AI đôi khi không được tốt.
- Đồ họa và âm thanh là thất bại lớn của game.

ESRB (NỘI DUNG):
- Sử dụng chất gây nghiện • Máu
- Ngôn từ thiếu văn hóa • Bạo lực căng thẳng • Chủ đề kích động

SIÊU ĐẤU SĨ TÁI XUẤT



Năm 2009, Street Fighter IV (SF4) ra mắt đã tạo nên một cơn sốt lớn chưa từng thấy trong làng game với hơn 3 triệu bản được phát hành toàn thế giới. Tuy nhiên, đó chưa phải là yếu tố chủ yếu làm nên thành công của SF4. Gameplay đa dạng kết hợp đồ họa 3D theo phong cách hoạt hình trau chuốt đầy màu sắc, chính 2 yếu tố này đã thực sự đưa SF4 lên đỉnh cao khi game nhận được sự hưởng ứng nhiệt liệt từ các fan và đạt được nhiều giải thưởng từ các tạp chí game uy tín như GameSpot, IGN… Năm 2010, để kéo dài chu kì thành công của SF4, Capcom quyết định phát hành phiên bản đặc biệt Super Street Fighter IV (SSF4) với nhiều cải tiến đáng kể nhằm thỏa mãn người chơi.

SUPER STREET FIGHTER IV	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Đối kháng
NGÀY PHÁT HÀNH	27/04/2010
ESRB (TUỔI)	Teen

GIGABYTE VIETNAM QUALIFIER CUP
Vòng loại Asian DotA Championship tại Việt Nam

Đẳng cấp chờ giải đấu

DOTA: PHONG TRÀO MẠNH MẼ

Game thi đấu thể thao điện tử DotA (Defense of the Ancient) là một bản đồ mở rộng của dòng game Warcraft III : The Frozen Throne nổi tiếng thế giới. DotA là một cuộc đối đầu giữa hai đội chơi, và mỗi thành viên của đội sẽ điều khiển một hero (người hùng)- một nhân vật mạnh mẽ với các kỹ năng đặc biệt. Trong DotA, có hơn 100 hero. Mỗi hero có một kỹ năng đặc biệt và những lợi ích mang tính chiến thuật trong cuộc chơi khác với các hero khác. Màn chơi được thiết kế theo hướng đồng đội một cao độ, đòi hỏi mọi thành viên phải phối hợp chặt chẽ để giành chiến thắng trong các trận chiến. Đến nay, DotA đã dần trở thành game thi đấu chính thức tại hầu hết các giải đấu quốc tế trên thế giới như World Cyber Games, Electronic Sports World Cup… và vô số các giải đấu lớn nhỏ tại nhiều nước.

ASIAN DOTA CHAMPIONSHIP: GIẢI ĐẤU DOTA ONLINE VÔ ĐỊCH CHÂU Á

Asian DotA Championship (hay ADC) là giải đấu DotA online lớn nhất thế giới trong khu vực châu Á do Garena tổ chức. Trải qua 3 mùa thi đấu, giải đã có được sự công nhận và tham gia của đông đảo các team trong khu vực. Hiện nay, giải thi đấu này được xem là thước đo chung cho trình độ phát triển của Cộng đồng DotA các quốc gia. Sau 3 lần liên tiếp tham dự, đại diện của Việt Nam là team StarsBoBa đã gặt hái được những thành công rực rỡ khi giành được chức vô địch tại mùa giải ADC Season II và về hạng 3 ở mùa giải ADC Season III, đem lại vinh quang cho nền DotA Việt Nam. Bước vào mùa giải thứ 4 trong năm 2010, với sự tài trợ toàn cầu của AlienWare, giải đấu ADC 2010 sẽ chính thức khởi tranh tại 17 quốc gia được chia làm 10 khu vực.

Giải đấu game DotA Online châu Á, vòng loại tại Việt Nam do Gigabyte tài trợ chính , sẽ diễn ra từ cuối tháng 4/2010 đến cuối tháng 6/2010 cho vòng loại tại Việt Nam, và từ đầu tháng 7/2010 đến cuối tháng 12/2010 cho vòng đấu loại giữa các quốc gia. Vòng loại tại Việt Nam sẽ bao gồm 128 Team đến từ khắp các tỉnh thành Hà Nội, TPHCM, Cần Thơ, Đà Nẵng. Các đội sẽ thi đấu trực tuyến qua Internet cho vòng loại tại Việt Nam và team thắng cuộc sẽ cùng với StarsBoBa (hạng 3 giải lần trước) đại diện Việt Nam thi đấu với các nước khác trong khu vực nhằm chọn ra Đội tuyển DotA quốc gia mạnh nhất châu Á! Website của giải : http://vnb.garena.com/gigabytecup). Giải thưởng bao gồm:

Giải	Nhất	Nhì	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	Tám
						800 nghìn		

Dẫn đầu trong các bo mạch chủ có USB 3.0

GIGABYTE LÀ NHÀ TÀI TRỢ CHÍNH CHO VÒNG LOẠI ASIAN DOTA CHAMPIONSHIP VIỆT NAM

Gigabyte (www.gigabyte.vn) , nhà sản xuất linh kiện máy tính hàng đầu thế giới hiện nay đã chính thức công bố việc tham gia làm tài trợ chính cho giải đấu game DotA online vô địch châu Á, vòng loại tại Việt Nam có tên gọi là Gigabyte Vietnam Qualifier Cup do Garena tổ chức. Đây là bước đi đầu tiên trong quan hệ hợp tác mở rộng giữa Gigabyte và Garena trong việc tổ chức những sự kiện, giải đấu về Game nhằm tạo ra thêm các sân chơi, giao lưu giải trí giữa các game thủ. Với Gigabyte, việc tham gia tài trợ chính thức cho giải DotA online vô địch châu Á thể hiện tham vọng đẩy mạnh thị trường phần cứng dành cho game thủ với các công nghệ đỉnh cao như 333 Onboard Acceleration, chuẩn giao tiếp SATA-3, USB 3.0 cùng bộ nhớ card đồ họa GDDR5 mới nhất có dung lượng 1GB với băng thông lên đến 153.6 Gb/s.

Với sự tham gia tài trợ của Gigabyte, Garena hy vọng sẽ tiếp tục mang lại một giải đấu mang tầm vóc quốc tế đến các game thủ Việt, chọn ra đại diện ưu tú nhất đại diện Việt Nam trên đấu trường thế giới.

Ngoài ra GIGABYTE cũng tổ chức một cuộc thi tìm hiểu sản phẩm GIGABYTE dành cho các bạn khán giả, chi tiết xem tại website: http://vnb.garena.com/GIGABYTEcup

ĐÔI NÉT VỀ GARENA

Với trụ sở hoạt động đặt tại các thành phố lớn trong khu vực như Singapore, Đài Bắc, Phillipines, Hà Nội và TP. HCM, Garena hiện là công ty phát triển và cung cấp các giải pháp phần mềm và dịch vụ chơi game mạng hàng đầu thế giới. Hiện Garena đang sở hữu một cộng đồng người chơi vững mạnh (với hơn 25 triệu khách hàng đăng ký sử dụng các dịch vụ đến từ 200 quốc gia trên thế giới) và hỗ trợ nhiều tính năng truyền thông phong phú, hấp dẫn như: Garena TV, Garena Forum, MTV on Garena, Instant Messenger, v.v. Tại Việt Nam, Garena đã có hơn 2,5 triệu lượt người dùng đăng ký, CCU (số lượng người online cùng lúc) hàng ngày hơn 60.000, trở thành phần mềm về Game được sử dụng phổ biến nhất tại Việt Nam. Ngoài ra, Garena Việt Nam cũng đang phát triển Cổng thông tin Thể thao điện tử tại địa chỉ http://vnb.garena.com, là trang tin về Thể thao điện tử hàng đầu Việt Nam hiện nay. Để biết thêm thông tin chi tiết về Garena, xin vui lòng truy cập website: www.garena.vn.

TĂNG LƯỢNG ĐẤU SĨ, CẢI TIẾN CÁCH CHƠI

Về phần gameplay, SSF4 kế thừa hầu hết các tinh hoa của người tiền nhiệm. Nói như thế không có nghĩa là gameplay SSF4 được bê nguyên xi từ SF4 qua, mà thêm vào đó, SSF4 có một vài cải tiến đáng giá. Đầu tiên, số lượng nhân vật tăng lên với 35 đấu sĩ đã được mở khóa ngay từ đầu game. Trong đó có 8 nhân vật mới mà cũ như T.Hawk, Dee Jay từ Super Street Fighter II (1993); Adon từ Street Fighter (1987); Dudley, Ibuki, Makhôngto từ Street Fighter III (1997); Cody và Guy từ series Final Fight, từng xuất hiện trong series Street Fighter Alpha. Và SSF4 đánh dấu sự xuất hiện lần đầu của 2 nhân vật Juri (nữ võ sĩ người Hàn Quốc làm việc cho tổ chức S.I.N của tên trùm cuối Seth) và Hakan (võ sĩ đô vật dầu loang người Thổ Nhĩ Kì muốn chứng tỏ với thế giới rằng môn vật dầu loang là vô đối trong võ thuật).

Với game song đấu như SSF4 thì việc thực hiện các chiêu thức một cách hoàn hảo với từng đấu sĩ là điều tối quan trọng. Cũng như người tiền nhiệm, SSF4 có hệ thống các chiêu thức rất đa dạng và phong phú. Do đó, nếu bạn chưa thực sự nhuần nhuyễn các chiêu thức của từng đấu sĩ thì bạn có thể vào mục Training để luyện tập thêm. Ở phiên bản trước, có khá nhiều người chơi than phiền các chiêu thức trong Command List sắp xếp theo dạng xếp chồng từ trên xuống dưới khó theo dõi, thì ở SSF4 các chiêu thức được xếp theo 5 mục riêng: Normal Throw, Unique Attack, Special Move, Super Combo, Ultra Combo. Cách sắp xếp này giúp cho người chơi cơ động hơn trong việc nắm bắt các chiêu thức khi chỉ cần quan tâm chiêu thức đó nằm ở mục nào thay vì phải dò từ trên xuống như kiểu cũ. Đối với tuyệt chiêu cuối Ultra Combo (UC), nếu như ở phiên bản trước mỗi nhân vật chỉ có duy nhất 1 UC thì ở SSF4 mỗi đấu sĩ sẽ có đến 2 UC cho người chơi tự chọn để phù hợp với phong cách đánh của mình. Tuy nhiên, trước mỗi trận đấu người chơi chỉ được chọn 1 UC. Điều này có nghĩa là trên thực tế người chơi chỉ sử dụng được 1 UC khi chiến đấu.

Về độ khó, SSF4 có sự vượt bậc đáng kể so với người tiền nhiệm, khi các đấu sĩ máy không còn làm "bao cát" ngay cả ở mức Medium. Nếu bạn áp dụng lối chơi đơn điệu quá nhiều thì các đấu sĩ máy có thể "bắt bài" theo lối chơi đó và tìm cách hóa giải. Do đó, game sẽ ép người chơi phải thay đổi chiến thuật liên tục nếu không muốn bị đo ván. Ví dụ như Guile có cú đá móc Flash Kick, nếu bạn chọn các đấu sĩ có lối đánh thiên về trên cao hơn ở dưới đất như Vega thì khó có thể hạ Guile nếu chỉ xài mỗi chiêu Flying Barcelona vì Guile sẽ móc Flash Kick liên tục. Vì vậy, trong tình huống này, người chơi cần kết hợp Flying Barcelona trên cao lẫn Rolling Crystal Flash ở dưới đất thì mới có thể hạ được Guile.

Tạo sự cân bằng

Điều đáng kể nhất trong gameplay ở phiên bản này là sự cân bằng giữa các đấu sĩ. Nếu như ở phiên bản trước, võ sĩ người Thái Sagat trở thành một "ông trùm" thứ thiệt với các tuyệt chiêu có khả năng sát thương cực cao và đứng đầu trong top 10 nhân vật có lượt lựa chọn nhiều nhất, trên cả Ryu và Bison, thì ở phiên bản này Sagat đã bị Capcom "đi" bằng cách giảm độ sát thương của cú chưởng Tiger Shot trong khi Ryu được ưu ái tăng số hit của cú móc Shoryuken lên 2 thay vì 1. Và còn nhiều sự thay đổi nữa ở các nhân vật khác, tác giả xin dành cho người chơi tự khám phá.

Mục chơi Arcade trong SSF4 đánh dấu sự trở lại của 2 màn chơi có thưởng quen thuộc là Car Crusher và Barrel Buster từng xuất hiện trong các bản Street Fighter trước. Để mở khóa được 2 màn chơi này người chơi cần phải hoàn thành màn chơi Arcade của một nhân vật bất kì, và 2 màn chơi này sẽ nằm trong mục Challenge. Đáng tiếc nhất là 2 phần chơi Time Attack Mode và Survival Mode ở SF4 đã bị lược bỏ trong mục Challenge, chỉ còn phần Trial. Có thể nói Trial là màn Training không chính thức của game. Ở đây game sẽ hướng dẫn cho người chơi các combo cần thiết sử dụng trong chiến đấu mà mục Training không hề có. Tuy nhiên Trial khá khó thực hiện ngay cả đối với các fan lâu năm, nhưng khi hoàn thành một bài Trial thì bạn sẽ nhận được một Title và một Status sử dụng trong Xbox LIVE hay PlayStation Network.

Một thiếu sót nữa của SSF4 là mục Gallery, nơi dùng để xem lại các đoạn phim opening và ending của từng nhân vật, đã bị lược bỏ thay vào đó là phần Replay Channel nằm trong mục Player Data và Xbox LIVE Battle. Trong Replay Channel, người chơi có thể xem và save lại các pha replay trận đấu của mình và những người chơi khác trên toàn thế giới.

Trong các phiên bản Street Fighter trước đây, Tournament Mode là món ăn tinh thần không thể thiếu đối với các game thủ khi thi đấu với bạn bè. Đáng tiếc là phần chơi này không xuất hiện ở phiên bản SF4 và SSF4 cũng vậy. Theo Capcom, phần chơi này đang được phát triển và sẽ cho ra mắt vào ngày 15/6. Điều đặc biệt là phần chơi này sẽ được download miễn phí thông qua hệ thống Xbox LIVE và PlayStation Network. Có thể nói đây là DLC đáng giá nhất của Capcom dành tặng cho các fan trung thành của series SF.

Ngất ngây phong cách mới

Ở phiên bản trước, người chơi đã từng ngất ngây với nền đồ họa cell-shading cực kì bóng bẩy và sặc sỡ trên từng mô hình nhân vật và ngoại cảnh, thì ở phiên bản SSF4 còn làm được hơn thế nữa. Các nhân vật được vẽ lại chi tiết hơn, khắc phục gần như hết răng cưa, đặc biệt có thêm hai chế độ màu trang phục mới cho nhân vật là màu sơn dầu từng góp mặt ở phiên bản PC của SF4 và màu theo phong cách truyện tranh đầy lí thú và sáng tạo. Tuy nhiên, 2 màu này chỉ được mở khóa khi người chơi còn lưu giữ file save của SF4 trong ổ cứng. Ngoài ra game còn cung cấp một số sàn đấu mới như Skycrapper Under Construction ở North America, Exciting Street Scene ở South Asia, Festival at The Old Temple ở East Asia, Solar Eclipse ở Africa.

Super Street Fighter IV là bản mở rộng cực kỳ đáng giá đối với người chơi mới cũng như những fan đã có trong tay phiên bản gốc. Số lượng đấu sĩ khổng lồ, những cải tiến đáng giá ở các tuyệt chiêu cùng việc cân bằng lại các đấu sĩ là những điểm quan trọng nhất của Super Street Fighter IV. Đây thực sự là tựa game song đấu đáng chơi nhất vào thời điểm này.

CẨM TÚ

Ưu:

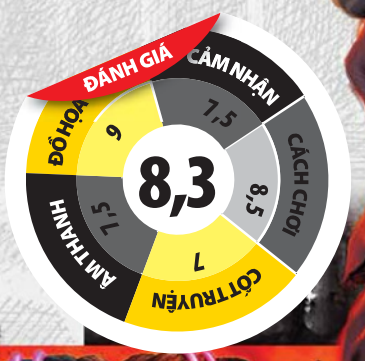
- Bổ sung nhiều đấu sĩ mới ấn tượng.
- Bổ sung thêm tuyệt chiêu Ultra Combo.
- Cân bằng lối chơi của các đấu sĩ.
- Bổ sung các mini-game.

Khuyết:

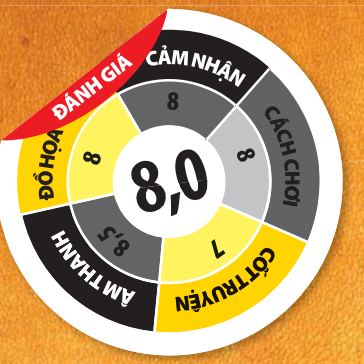
- Một số đấu sĩ tuyệt chiêu khó thi triển nhưng sát thương tạo được không cao.
- Tính năng replay còn bất cập.

ESRB (Nội dung):

- Gợi ý thức uống có cồn; Ngôn từ bất kính nhẹ
- Chủ đề khơi gợi; Chủ đề bạo lực



ANH HÙNG LẠC VIÊN



Ra đời đầu năm 2008, cho đến nay No More Heroes vẫn được xem là một trong những game hành động đáng chơi nhất trên hệ máy Wii. Được phát triển bởi nhà thiết kế Goichi Suda (biệt danh Suda51), trò chơi được tán thưởng bởi lối chơi ứng dụng cảm ứng rất sáng tạo, cùng những đặc điểm "có một không hai" xuất hiện đầy rẫy trong game. Đầu năm nay, phần thứ 2 mang tên Desperate Struggle đã ra mắt và cũng được các game thủ đón nhận nồng nhiệt không kém.

Song song đó, hãng phát hành Marvelous Entertainment cũng cho tái bản trở lại phần No More Heroes đầu tiên. Lần này game "đổ bộ" lên 2 hệ máy Xbox 360 và PS3. Được thực hiện bởi feelplus (từng phát triển Lost Odyssey trên Xbox 360) chứ không phải hãng Grasshopper Manufacture của Suda51, phần tái bản này mang tên No More Heroes: Heroes' Paradise (HP) và hiện chỉ mới xuất hiện tại Nhật.

Vẫn là phiên bản cũ nhưng không có cảm ứng

Thực chất, HP chỉ là phiên bản chuyển thể từ bản gốc trên Wii năm 2008. Nói cách khác, game không mang những khác biệt hay cải tiến gì lớn lao. Câu chuyện game vẫn là về chàng sát thủ Travis Touchdown tại thành phố Santa Destroy. Chỉ

NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE	
PHÁT HÀNH	Marvelous Entertainment
PHÁT TRIỂN	feelplus
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	15/04/2010
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3

vì muốn kiếm tiền để thỏa mãn thú vui chơi game và đọc truyện tranh, Travis đã bị cuốn vào một cuộc chơi chết người do tổ chức Các Sát Thủ Thống Nhất (United Assassin Association), trong đó các sát thủ phải so tài cao thấp với nhau để tranh giành thứ hạng cao nhất. Khởi đầu game, Travis leo được lên vị trí 11 và công việc của bạn là giúp anh chàng thách đấu với Top 10 cao thủ để leo lên vị trí đầu bảng.

Do chuyển thể sang các hệ máy khác, không còn tính năng cảm ứng như Wii, nên HP buộc phải áp dụng một cơ chế điều khiển khác. Trên bản Wii, bạn kết hợp việc bấm nút và cảm ứng chuyển động để điều khiển Travis chiến đấu với thanh gươm ánh sáng của mình. Đây là khía cạnh được hoan nghênh nhiệt liệt nhất của game, tạo cảm giác cho người chơi như được cầm kiếm thực sự nhưng lại không gây mỏi tay do phải vung vẩy quá nhiều. Chuyển sang Xbox 360 và PS3, không còn cảm ứng nên nhà phát triển feelplus buộc phải dùng 2 cần analog thay thế. Chẳng hạn để "sạc pin" cho thanh kiếm, nếu trên Wii bạn cần lắc tay cầm thì ở bản mới, thứ cần lắc là cần analog phải. Để ra những chiêu kết thúc đối phương khi chiến đấu, nếu với Wii bạn hất Wii Remote theo hướng chỉ định thì ở đây, bạn đẩy analog phải theo hướng tương ứng. Các đòn vật cận chiến cũng không ngoại lệ, thay vì vung kết hợp cả Wii Remote và Nunchuk thì bạn sẽ đẩy 2 cần analog cùng lúc với nhau. Nhìn chung, feelplus có vẻ đã tìm ra phương thức điều khiển khá hoàn hảo để thay thế cách chơi cảm ứng đặc sắc trên Wii. Tuy nhiên, do chỉ là biện pháp thay thế nên chắc chắn cơ chế điều khiển mới không thể bì được với các động tác vung vẩy như thật đầy phấn khích. Những động tác đẩy analog ban đầu tỏ ra khá hấp dẫn do dễ dàng thi triển, nhưng càng chơi game, thực hiện mãi những động tác đẩy theo một chiều đơn điệu này có thể sẽ gây ra phần nào cảm giác nhàm chán. Có thể nói, lối chơi kết hợp bấm nút và cảm ứng đã tạo nên nét đặc biệt cho NMH mà ít game nào giống được, nên khi không còn cảm ứng và thay bằng những động tác bấm nút, đẩy analog quá quen thuộc, vô hình chung đã làm "tầm thường hóa" trò chơi, khiến game chả có gì nổi bật hơn so với các game hành động cùng thể loại về mặt điều khiển.

Hầu như không có nâng cấp gì

Tuy nhiên, NMH gây được cảm tình không chỉ ở những pha hành đông đó. Game vẫn giữ nguyên những giá trị lối chơi mà phiên bản gốc trên Wii đã chinh phục các game thủ. Đó là thành phố Santa Destroy có môi trường mở cho bạn tha hồ du ngoạn khám phá trên chiếc môtô Schpeltiger, các công việc bán thời gian khá thú vị để bạn có tiền đăng ký lệ phí thi đấu, nâng cấp vũ khí hay mua sắm quần áo cùng những thứ linh tinh khác. Đặc biệt, không thể không khen ngợi một lần nữa khả năng thiết kế nên những nhân vật trùm hết sức ấn tượng, không ai giống ai với những chiêu thức tấn công rất riêng trong Top 10 đại cao thủ mà Travis sẽ lần lượt đối mặt. Tất cả những điểm này đều được chuyển thể nguyên dạng không cắt xén gì sang 2 bản Xbox 360 và PS3. Nói tóm lại, trừ phần điều khiển không thực sự hoàn hảo như trên Wii, còn lại toàn bộ lối chơi của HP đều mang đầy đủ nét hấp dẫn vốn có của phiên bản gốc.

... ngoại trừ đồ họa lên tầm HD

Khi chuyển sang 2 hệ máy Xbox 360 và PS3 vốn có sức mạnh hơn hẳn Wii, phần được cải tiến nhiều nhất chính là đồ họa. HP có độ phân giải HD hoàn chỉnh từ 720p trở lên, cho ra những hình ảnh đẹp và chi tiết hơn hẳn độ phân giải SD 480p mà Wii áp dụng. Kết quả là vẫn với những hình ảnh đó, nhưng đồ họa trong HP trở nên sắc nét hơn, màu sắc tươi tắn hơn và đặc biệt là các nhân vật trông đẹp hơn hẳn với các hiệu ứng tô bóng theo kỹ thuật cel-shading. Tuy nhiên, công bằng mà nói, đồ họa có đẹp hơn bản Wii nhưng về độ chi tiết thì vẫn vậy, nhất là những quang cảnh môi trường xung quanh. Dù vậy, thực sự bấy nhiêu cũng là khá đủ vì như đã nói, feelplus chỉ chịu trách nhiệm chuyển thể chứ không thể phát triển lại một cơ chế đồ họa hoàn toàn mới được.

Hiện tại, HP chỉ mới xuất hiện phiên bản tiếng Nhật. Tuy nhiên, các game thủ Việt Nam vẫn có thể thưởng thức được game mà không gặp trở ngại nhiều, vì game vẫn còn giữ lại khá nhiều phần tiếng Anh. Chẳng hạn như giọng lồng tiếng nhân vật (có thể chọn giữa Anh và Nhật) hay menu quản lý thông số nhân vật. Dù phụ đề và phần hướng dẫn bằng tiếng Nhật, nhưng nếu chịu khó "mò" một chút (cách chơi của NMH khá dễ nắm bắt), bạn sẽ làm chủ được lối chơi ngay. Ngoài ra, cố gắng chịu khó lắng nghe tiếng Anh mà không cần trợ giúp của phụ đề trong các đoạn hội thoại cũng là một ý tưởng hay nếu bạn xem đây là một cơ hội rèn luyện thêm khả năng nghe tiếng Anh của mình.

Dù có đôi chút trở ngại về tiếng Nhật, nhưng nếu không quá e ngại vấn đề này, thì HP vẫn là game bạn nên chơi nếu chưa từng chơi qua phiên bản Wii trước đó, vì thực sự đây là một trò chơi rất hay và sáng tạo trên nhiều khía cạnh. Riêng đối với các game thủ đã "cày nát" NMH trên Wii, có lẽ các bạn cũng chẳng cần phải chơi lại phiên bản HP làm gì vì chẳng có thêm điểm gì mới mẻ và thực sự, game chỉ phát huy tối đa sức hấp dẫn của mình trên Wii mà thôi.

MAI LONG

KHUYẾT

- Cơ chế điều khiển bằng analog không bì được với tính năng cảm ứng.
- Hầu như không có gì mới mẻ so với bản gốc trên Wii.

ƯU

- Giữ nguyên được những nét hấp dẫn sáng tạo của bản gốc.
- Đồ họa được nâng cấp đẹp và chi tiết hơn.
- Âm nhạc độc đáo, gợi nhớ đến thời game "2 nút".

TÊN GAME: ALAN WAKE
THỂ LOẠI: Hành động/Phiêu Lưu/Kinh Dị
PHÁT HÀNH: Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN: Remedy Ent.
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/05/2010
ESRB (TUỔI): T (Teen)
HỆ MÁY: Xbox 360

ALAN WAKE

THỊ TRẤN KỲ BÍ

Alan Wake không khiến người chơi phải nhảy bổ ra khỏi ghế ngồi vì căng thẳng, sợ hãi như Fatal Frame 2: Crimson Butterfly hay Resident Evil, nhưng tựa game mới nhất của Remedy Entertainment. vẫn giữ chân được người chơi từ đầu đến cuối nhờ những tình tiết hư, thật đan xen đầy hấp dẫn...

Được giới thiệu lần đầu tiên tại hội chợ E3 vào năm 2005, Alan Wake đã làm tiêu tốn không ít giấy mực của giới truyền thông và sự kỳ vọng của fan hâm mộ rằng đây sẽ là một trong những tựa game chủ chốt của Xbox 360 tương tự như Gears of War, Fable II, Halo 3 để Microsoft cạnh tranh với hai đối thủ "cứng cựa" Nintendo và Sony. Nhưng sau gần 5 năm kể từ ngày công bố, trò chơi được phát triển bởi đội ngũ thực hiện loạt game Max Payne trước đây vẫn bặt vô âm tính. Những gì mà người hâm mộ nhận được chỉ là những hình chụp, phim quảng cáo giới sở lược về cách chơi và vài thông tin mập mờ.

Việc bị "ngâm" quá lâu cộng với thông tin giới thiệu quá nhỏ giọt nên khi ra mắt, Alan Wake (AW) không được làng game mà cụ thể các game thủ sở hữu Xbox 360 chào đón mặn mà như các tựa game độc quyền khác. Tuy nhiên, vẫn có không ít câu hỏi được đặt ra về chất lượng thực sự của trò chơi này và có lẽ bạn cũng là một trong số đó.

CHUYẾN ĐI ĐỊNH MỆNH

Alan Wake là nhà văn nổi tiếng với sở trường là những tiểu thuyết chuyên viết về tội phạm học. Sau gần hai năm "treo bút", Alan cùng với vợ là Alice quyết định làm chuyến nghỉ dưỡng tại thị trấn nhỏ thuộc Bright Falls với hy vọng có thể tìm kiếm những ý tưởng mới cho cuốn tiểu thuyết sắp tới. Trong lúc tìm cách để kích hoạt hệ thống điện trong ngôi nhà ven hồ Cauldron mới thuê ở thị trấn, Alan chợt nghe thấy tiếng thét của vợ mình. Quay trở lại ban công của tòa nhà, anh nhìn thấy Alice đã bị một sinh vật bí ẩn kéo xuống dưới lòng hồ…

Trên đường lái xe, Alan gặp phải tai nạn bất ngờ. Khi tỉnh dậy và tìm người giúp đỡ, nhà văn nổi tiếng bất ngờ bị tấn công bởi những kẻ lạ mặt đầy sát khí (Taken) có hình dạng giống người nhưng thật chất được tạo nên bởi những làn khói đen bí ẩn. Họ thực chất là như cư dân Bright Falls đã bị làn khói đen (Dark Presence) bắt cóc trước đây. Tìm được trạm xăng gần nơi xảy ra tai nạn, Alan tình cờ liếc qua một mẩu quảng cáo và phát hiện đã một tuần trôi qua kể từ khi anh nhảy xuống hồ Cauldron tìm Alice. Không chần chừ, anh gọi điện báo cho cảnh sát về sự mất tích của vợ mình tại ngôi nhà ven hồ Cauldron. Tuy nhiên thông tin anh nhận được từ sở cảnh sát là chả có ngôi nhà nào nằm ven cái hồ này kể từ năm 1970! Trước hàng loạt sự kiện khó hiểu đang bao trùm Bright Falls, Alan Wake quyết định tự mình khám phá và xâu chuỗi các manh mối với hy vọng tìm ra người vợ anh rất mực yêu thương.

BRIGHT FALLS, CHỐN KHÔNG BÌNH YÊN

Việc lang thang giữa Bright Falls nơi đang bị màn đêm bao phủ gần như toàn bộ đặt ra rất nhiều thử thách cho Alan bởi lẽ anh luôn bị những sinh vật bí ẩn truy sát. Để có thể tự bảo vệ, xuyên suốt chuyến phiêu lưu nhà văn nổi tiếng có thể gom nhặt và trang bị các vũ khí quen thuộc như súng ngắn, shotgun hai nòng, súng săn, lựu đạn. Đặc biệt là do các sinh vật mà Alan đối phó thuộc thế giới tâm linh rất kỵ "ánh sáng" nên người chơi có thể kết hợp vũ khí với các vật dụng đặc biệt để tăng hiệu quả khi đối đầu. Điển hình như khi bị vây hãm quá đông và cần thời gian nạp đạn hay chuyển qua sử dụng lựu đạn bạn có thể dùng pháo sáng để giúp kẻ thù tản bớt ra xung quanh trong thời gian ngắn. Trong một số phân cảnh, bạn có thể dùng các "xế hộp" nằm ven đường để trổ tài lái lụa "càn quét" đối thủ.

Nếu chẳng may xài hết những vật dụng hay vũ khí bạn có thể điều khiển Alan né đòn, tẩu thoát đến những khu vực có đủ sáng như đèn đường, máy phát điện. Nhưng để tăng thêm yếu tố kịch tính, thi thoảng những khu

vực "an toàn" này đòi hỏi bạn phải kích hoạt những công tắc điện thể hiện qua những trò chơi nhỏ. Chẳng hạn như để làm một chiếc máy phát điện trở lại hoạt động bạn phải căn và nhấp phím thật chính xác mỗi khi mô tơ của máy quay đến điểm "đặc biệt". Cần lưu ý là khi thực hiện thao tác này ngoài tốn lượng thời gian không nhỏ, Alan bạn sẽ tạm thời bị vô hiệu hóa khả năng chiến đấu. Do đó, bạn nên tập trung thao tác thật chính xác hoặc căn thời điểm chạy nước rút nếu không muốn nạp lại điểm lưu gần nhất.

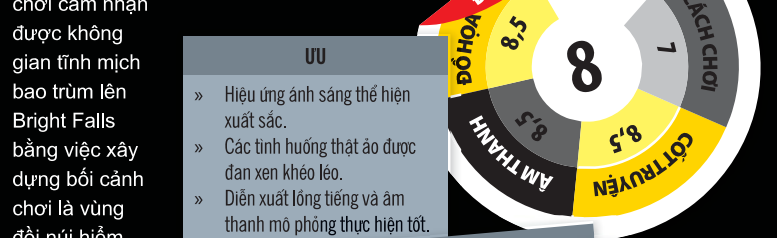
Gia tăng thêm phần hấp dẫn, rải dọc các màn chơi trong game người chơi sẽ có cơ hội thu thập các trang bản thảo mà Alan đã viết cho cuốn tiểu thuyết trước đây. Điều thú vị là nếu đọc kĩ nội dung trong các tập bản thảo này bạn sẽ nhận ra những sự xảy ra tại Bright Falls đều diễn ra khá trùng hợp với những gì đã ghi trong tập bản thảo này. Do đó, nếu bỏ thời gian lùng sục, tìm kiếm bạn có thể đoán trước và giải quyết dễ dàng các tình huống sắp gặp phải. Mặt khác, đây cũng là cách để làm rõ phần nào nội dung của trò chơi. Nhưng điều này không làm AW trở nên kém lôi cuốn. Do các tình huống trong trò chơi bị sắp đặt thật giả lẫn lộn, khiến người chơi luôn háo hức và muốn thưởng thức game liền một mạch để tìm hiểu ngọn ngành kết thúc.

RẰNG HAY NHƯNG CHƯA TRỌN VẸN

Không thể phủ nhận Remedy Entertainment đã thành công phần nào khi khiến người chơi cảm nhận được không gian tĩnh mịch bao trùm lên Bright Falls bằng việc xây dựng bối cảnh chơi là vùng đồi núi hiểm trở đang bị một màu đen u ám bao phủ. Góp phần không nhỏ cho thành công này là các hiệu ứng ánh sáng được thể hiện rất chân thật. Bạn có thể cảm nhận được ánh sáng mờ ảo, hắt hiu phát ra từ những ngôi nhà phía cuối chân trời hay ánh sáng rực rỡ, đầy màu sắc của những chiếc

đèn được bố trí trên sân khấu biểu diễn. Được phối rất bài bản là hiệu ứng âm thanh mô phỏng và chất lượng âm lồng tiếng cho các nhân vật được trau chuốt, gọt dũa rất tỉ mỉ.

Đáng tiếc là dù tạo dựng được không gian lý tưởng như vậy cho một game "kinh dị" nhưng AW chưa thể khiến người chơi có được cảm giác hồi hộp, căng thẳng đến run bắn người như Resident Evil, Fatal Frame 2, Siren Blood Curse làm được trước đây. Một trong những nguyên nhân có thể kể đến đầu tiên là kẻ thù mà Alan đụng độ cũng chỉ là những gì đã gặp từ đời thực như người, bàn, ghế, máy cày… Cách giải quyết chúng cũng không có gì đặc biệt khi bạn chỉ cần dùng súng đạn thông thường kết hợp cùng đèn pin, pháo sáng những thứ vốn được game cung cấp khá dư dả. Song song đó, kết cấu game cũng khá đơn giản liền thẳng một mạch chứ không lồng ghép thêm những câu đố để buộc game thủ phải động não, suy nghĩ nên đã phần nào giảm tính hấp dẫn.



UU

- Hiệu ứng ánh sáng thể hiện xuất sắc.
- Các tình huống thật ảo được đan xen khéo léo.
- Diễn xuất lồng tiếng và âm thanh mô phỏng thực hiện tốt.

KHUYẾT

- Yếu tố kinh dị và phiêu lưu chưa được đầu tư triệt để.
- Vài nhân vật còn thể hiện khá thô, chưa tự nhiên.

ESRB

- Máu
- Ngôn từ bất kính
- Sử dụng bia rượu
- Sử dụng thuốc lá

THAY LỜI KẾT

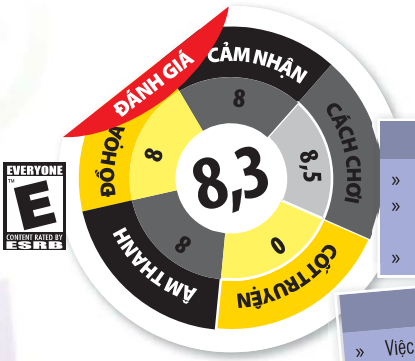
Do tập trung nhấn mạnh về yếu tố hành động, mà bỏ quên hai mặt quan trọng khác là phiêu lưu và kinh dị nên Alan Wake khó có thể so sánh được với các tên tuổi nổi tiếng khác trong thể loại này. Nhưng những gì mà hãng game có đại bản doanh đặt tại Espoo, Phần Lan làm được với sản phẩm đầu tay của mình thuộc thể loại tương đối khá nuốt này thì rất đáng khích lệ.

XUÂN YẾN

TÊN GAME: ECHOSHIFT
THỂ LOẠI: Giải đố
PHÁT HÀNH: SCEA
PHÁT TRIỂN: Artoon/SCE Studios Japan
NGÀY PHÁT HÀNH: 25/02/2010
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: PSP

echoshift

THỬ THÁCH CÂN NÃO



EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

ƯU
- Nhiều thử thách hấp dẫn.
- Có nội dung tải về hoàn toàn miễn phí.
- Hình âm độc đáo.

KHUYẾT
- Việc điều khiển nhân vật vẫn chưa thật thuận tiện.

Tương tự như người anh em Echochrome, Echoshift khiến người chơi mê mẩn bởi cách chơi đơn giản nhưng cực kỳ cân não ở những màn chơi sau!

Sau những thành công khích lệ của Echochrome, ông lớn Sony tiếp tục khiến các fan hâm mộ thể loại game giải đố mừng ra mặt khi công bố Echoshift, trò chơi có thể xem là người anh em không chính thức của Echochrome trước đây.

Không có kết cấu quá phức tạp như thế giới của Echochrome vốn chịu sự chi phối bởi năm định luật khác nhau bao gồm: Connect, Existent, Absent, Landing và Jump. Thế giới của Echoshift là không gian 2 chiều bình thường quen thuộc đối với những ai từng kinh qua những game platform 2D kinh điển như Super Mario Bros, Kirby. Trong game, nhiệm vụ đặt ra cho bạn là điều khiển một hình nộm từ điểm A đến điểm B nhưng phải bảo đảm nhiều nguyên tắc đặc biệt vốn là nét mới của Echoshift so với Echochrome trước đây.

Theo đó mỗi màn chơi trong game người chơi sẽ được dùng tối đa là 9 hình nộm. Sở dĩ cho phép người chơi sử dụng số lượng hình nộm khổng lồ như vậy là do thời gian điều khiển chúng được giới hạn rất nhanh chỉ trong khoảng vài chục giây. Tuy thời gian điều khiển ngắn như vậy nhưng bạn có thể kết hợp các hình nộm với nhau. Nguyên nhân là lúc nắm quyền kiểm soát hình nộm mới, một file ghost vốn đã lưu lại những gì bạn đã thực hiện với hình nộm đã sử dụng trước đó được tiến hành khởi động song song. Đây cũng là mấu chốt để bạn có thể giải quyết những câu đố trong game.

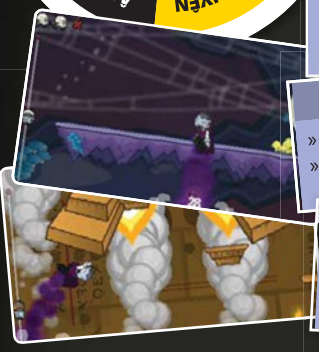
Thời điểm đầu, các màn chơi diễn ra khá dễ thở khi đồ vật mà người chơi tương tác chỉ là công tắc bật/mở ở dạng tĩnh. Càng về sau bạn sẽ càng hoa mắt, vò đầu bứt trán khi đồ vật chuyển sang dạng tĩnh như thanh ngang nối liền hai bờ di chuyển liên tục, khối hộp khổng lồ được bố trí bí mật trong màn chơi có thể đè lên hình nộm, quả cầu gai làm hình nộp trở về điểm xuất phát hay check point gần nhất…Chính lúc này, người chơi phải vận dụng khá nhiều kỹ năng như nhấn phím nhanh, ước chừng thời gian chính xác mới có thể vượt qua được.

Tương tự như Echochrome, tông màu chủ đạo của Echoshift là hai màu trắng và đen để phối với nhau, mô hình trong game cũng chỉ là những hình khối do những đoạn que ghép lại. Tất cả đều được đơn giản đến mức không thể đơn giản hơn được nữa. Có lẽ đây cũng là chủ ý của nhà sản xuất muốn người chơi dễ tập trung để giải quyết các câu đố hơn vì không bị màu sắc chi phối. Tuy có phần lặp lại nhiều nhưng những giai điệu nhẹ nhàng, trầm lắng của phần nhạc nền tỏ ra rất phù hợp với game.

Cách chơi đơn giản nhưng có sức lôi cuốn lạ kỳ, giá bán phải chăng và còn rất nhiều gói nội dung thêm được tải về hoàn toàn miễn phí, Echoshift thực sự là người nối tiếp xứng đáng của Echochrome.

NGỌC NHI

TÊN GAME: Monsters (probably) stole my princess **PHÁT HÀNH:** Mediatonic **NGÀY PHÁT HÀNH:** 22/04/2010
THỂ LOẠI: Platform **PHÁT TRIỂN:** Mediatonic **ESRB (TUỔI):** E10+ **HỆ MÁY:** PSP



ƯU
- Hấp dẫn với lối chơi đòi hỏi nhanh nhạy và chính xác.
- Đồ họa ngộ nghĩnh và âm thanh vui nhộn
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT
- Game ngắn.
- Một số thử thách khiến người chơi khó chịu.

ESRB (Nội dung)
- Ngôn từ bất kính
- Bạo lực hoạt họa nhẹ
- Chủ đề kích động nhẹ

(HÌNH NHƯ) QUÁI VẬT ĐÃ BẮT CÓC CÔNG CHÚA!

PSP Minis là nơi mà các hãng phát triển tung ra các tựa game nhỏ, đa phần dành cho máy PSP, một số tương thích với cả máy PS3. Tuy nhiên cũng có những game trong số đó mang giá trị giải trí rất lớn, mà điển hình là Monsters (Probably) Stole My Princess (MSMP) của Mediatonic

MSMP giới thiệu với mọi người nhân vật cổ quái tên gọi Công tước. Sống cô độc trong tòa lâu đài âm u, gã chỉ có mỗi mình Công chúa là bầu bạn. Một ngày nọ, phát hiện ra Công chúa đột ngột biến mất không để lại dấu vết, không còn cách nào khác Công tước đành phải đi "hỏi thăm sức khỏe" từng tên quái vật sống gần đó để tìm xem ai là thủ phạm bắt cóc. Tuy nhiên, sự thật đôi khi lại không như mọi người vẫn nghĩ.

Với tính chất đặc trưng của một game thuần platform, các màn chơi trong MSMP được thiết kế theo kiểu những bậc cấp liên hoàn trải dài từ trên cao xuống thấp. Khi mỗi màn chơi bắt đầu, một tên quái vật sẽ bay từ thấp lên cao và nếu lên đến điểm cao nhất thì sẽ trốn thoát thành công. Nhiệm vụ đặt ra với người chơi rất rõ ràng: ngăn cản tên quái vật bằng cách nhảy lên đầu hắn 3 lần trước khi hắn kịp trốn thoát.

Tuy nhiên để hoàn thành được nhiệm vụ "đơn giản" này đòi hỏi khá nhiều kỹ năng ở người chơi. Nhanh nhạy và chính xác, đó là 2 yếu tố cơ bản bắt buộc bạn phải có nếu muốn chinh phục các thử thách trong MSMP. Bởi các tên quái vật luôn chuyển động và cứ sau mỗi lần dính đòn chúng lại vọt lên khá xa khiến bạn phải vất vả đuổi theo. Điều này đòi hỏi bạn phải luôn quan sát nhanh nhạy, thực hiện các thao tác nhảy thật chính xác thì mới không để xổng đối thủ. Đôi khi một sai lầm nhỏ nhất cũng khiến người chơi không thể nào đuổi kịp mục tiêu, càng đáng tiếc hơn nếu như đó là lúc bạn chuẩn bị ra đòn cuối cùng kết liễu đối thủ. Chưa kể đến việc các màn chơi được bố trí lắt léo mà bạn phải thử một vài lần thì mới có thể làm quen với địa hình được. Những trở ngại đó đôi khi khiến người chơi khó chịu bởi những khó khăn mà chúng gây ra.

Mấu chốt để chinh phục trò chơi là bạn phải nâng cao được tốc độ cho Công tước, mà điều này tỉ lệ thuận với số bước nhảy liên hoàn thực hiện được. Chỉ cần mỗi bậc cấp bạn chỉ đặt chân lên một lần thì con số này sẽ tiếp tục tăng. Phần thưởng dành cho bạn ngoài việc tăng tốc độ còn là cơ hội tung ra các đòn kết liễu uy lực khác nhau tùy thuộc vào số bước nhảy liên hoàn mà người chơi thực hiện được.

Yếu tố hài hước được thể hiện rất rõ trong MSMP. Xuyên suốt game, Công tước thường xuyên đưa ra những lời buộc tội bọn quái vật rất vô căn cứ và đầy hài hước, để rồi sau đó nếu phát hiện ra mình sai lầm thì lại "chai mặt" chữa thẹn bằng một câu nói khác cũng hài hước không kém. Phụ họa với các đoạn thoại là phần đồ họa đầy màu sắc, với nhân vật Công tước và các quái vật có ngoại hình và cử chỉ hết sức ngộ nghĩnh. Âm thanh của game cũng rất vui nhộn qua các đoạn nhạc nền, nhất là màn "live show" cuối game của Công tước khiến nhiều người phải bật cười.

Khuyết điểm lớn nhất của MSMP là game quá ngắn, chỉ vẻn vẹn có 5 màn chơi. Tuy nhiên khi hoàn thành mỗi màn chơi, bạn lại mở khóa được chế độ thử thách với nhiều mục tiêu khác nhau đặt ra cho bạn. Đây chính là yếu tố khiến cho giá trị chơi lại của MSMP tăng lên đáng kể và đem lại nhiều giây phút giải trí thú vị cho người chơi.

NGUYÊN QUÂN

Alice lạc vào xứ sở thần tiên

Nếu bạn nghĩ rằng Alice in Wonderland (DS) là một game ăn theo phim thảm hại, bạn đã lầm to!

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Người viết vẫn còn nhớ thuở bé khi được xem tác phẩm "Alice lạc vào xứ sở thần tiên" của hãng Walt Disney. Mê tít! Tôi mê thế giới thần tiên với những sinh vật ngộ nghĩnh trong đó, mê luôn cả nội dung kỳ bí mà thật lòng không dễ hiểu với một đứa bé. Phiên bản Alice điện ảnh gần đây nhất của đạo diễn Tim Buton cũng khiến người viết thích thú, có điều cảm giác thích đến mê mẩn như ngày xưa thì không có. Vậy nên người viết cũng không mấy mong đợi vào bản game phát hành cùng lúc với bộ phim. Thế nhưng… nếu bạn nghĩ rằng Alice in Wonderland (DS) là "một game ăn theo phim thảm hại", bạn đã lầm to!

Có thể nói những cảm xúc đặc biệt bạn không thể tìm thấy ở bộ phim thì có thể được tìm thấy ở bản game này. Không còn từ ngữ gì chính xác để diễn tả AiW (NDS) ngoài "một game phiêu lưu giải đố tuyệt vời" mang hơi thở thần tiên ma quái rất hấp dẫn!

Cô bé Alice ngày nào đã lớn thành một thiếu nữ đáng yêu. Và cô lại… rơi xuống hố thỏ. lại… lạc vào xứ sở thần tiên và lại… phải đảm nhiệm trọng trách phục hồi thế giới và đánh đuổi đạo quân của nữ hoàng độc ác. Nội dung của game không còn xa lạ gì nữa, và cái mà chúng ta quan tâm ở đây chính là lối chơi. Nó có đủ độc đáo và điên rồ để sánh ngang với tác phẩm của đạo diễn Tim Burton hay không?

Thế giới thần tiên điên rồ của Tim Burton

Không "trung thành" với những game dựa theo phim vốn có mô-típ đơn giản, hãng Etranges Libellule đã dám tạo nên sự khác biệt! Bạn không trực tiếp điều khiển Alice mà điều khiển những nhân vật khác để dẫn dắt thiếu nữ Alice khám phá xứ sở lạ lẫm với đôi mắt mở to ngơ ngác. Những người bạn tốt này là: thỏ trắng McTwisp, sâu bướm Absolem, gã Mad Hatter vui tính lập dị và mèo nhe răng Cheshire. Mỗi nhân vật đều có những sở trường riêng để giúp Alice vượt qua bao khó khăn thử thách suốt cuộc phiêu lưu của mình.

McTwisp có thể điều khiển thời gian, ngưng, tua ngược lại hoặc quay nhanh tới để thay đổi môi trường xung quanh. Absolem có thể điều khiển trọng lực, Mad Hatter thay đổi thế giới trong game và mèo Cheshire có thể làm những đồ vật xuất hiện hoặc biến mất. Các câu đố trong game được lồng ghép rất khéo léo bên cạnh những đoạn platform nho nhỏ. Hãy tưởng tượng khi bạn cần đưa Alice vượt qua một đoạn hố sâu nhưng xung quanh không có gì cả ngoài một rễ cây, giải pháp là quay thời gian tới thì tương lai

ALICE IN WONDERLAND	
PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios
PHÁT TRIỂN	Etranges Libellule
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	2/3/2010
TUỔI (ESRB)	Everyone
HỆ MÁY	NDS, PC, Wii

để rễ cây biến thành một cây cầu cho bạn. Về sau nhân vật sẽ học thêm được các kỹ năng mới như nhảy kép và nhảy búng tường, các câu đố cũng trở nên thử thách và đa dạng hơn.

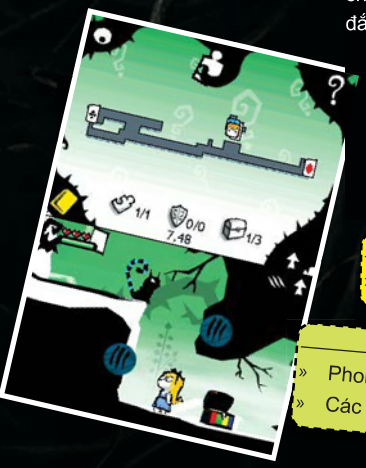
Bạn sẽ điều khiển nhân vật ở màn hình dưới với bút stylus. Màn hình trên hiển thị bản đồ với các thông số phụ. AiW mang nặng tính phiêu lưu tìm đường nên tùy vào độ kiên nhẫn mà bạn sẽ cảm thấy bối rối hoặc thích thú trong việc lần mò ở xứ sở thần tiên. Nếu thích khám phá bạn cần phải căng mắt ra mà tìm các rương

báu vật, oái oăm thay nhiều món đồ ẩn trong game đòi hỏi phải sở hữu được những kỹ năng về sau bạn mới có thể lấy được. May mắn thay, các điểm dịch chuyển tích thời được bố trí hợp lý trong game giúp việc di chuyển giữa các khu vực không quá nặng nề.

Bên cạnh lối chơi phiêu lưu độc đáo nổi bật hẳn lên, chiến đấu là khía cạnh ít sáng tạo nhất của game. Trong khi bạn còn lang thang mò mẫm đường đi, những hiệp sĩ của nữ hoàng độc ác sẽ xuất hiện tấn công Alice. Bởi game thiết kế dành cho đối tượng thiếu nhi nên việc hạ gục đối phương chỉ cần nhấn đi nhấn lại một vài nút là bạn có thể dẹp loạn.

Phong cách hoạt họa độc đáo

Dù bạn vẫn hay nhìn những game ăn theo bằng "nửa con mắt" nhưng AiW sẽ khiến bạn phải mở to mắt mà chiêm ngưỡng phong cách đồ họa đặc biệt của game. Nét vẽ và cách sử dụng màu sắc phẳng, tinh tế và hơi nghệnh ngoạc thể hiện đúng ý đồ tác phẩm như "một thế giới thần tiên tăm tối, hỗn loạn". Tạo hình nhân vật theo lối hoạt họa



cũng khiến bạn thích thú khi được thưởng thức game theo một góc nhìn khác với phim. Và để hoàn chỉnh cảm giác của người chơi, chất nhạc huyền bí trong game cũng tham gia góp phần dẫn dắt người chơi lạc lối vào một thế giới của trí tưởng tượng phong phú!

AiW là một bất ngờ thú vị! Trong khi những người anh em trên PC, Wii không vượt qua được rào cản "trung bình" thì bản NDS đã làm một cú hit ngoạn mục. Phong cách đồ họa rất có "gu" và những câu đố khéo léo thuyết phục người chơi từ đầu chí cuối. Nếu muốn đắm mình trong thế giới "điên rồ" của Tim Burton một lần nữa, đừng tốn thời gian xem lại bộ phim, hãy chơi AiW!

ASLEY

KHUYẾT

» Chiến đấu nhàm chán.

ƯU

» Phong cách hoạt hoạt độc đáo.
» Các câu đố khéo léo.

TÊN GAME: Picross 3D
THỂ LOẠI: Giải đố
PHÁT HÀNH: Nintendo
PHÁT TRIỂN: HAL Laboratory
NGÀY PHÁT HÀNH: 3/5/2010
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: DS

PICROSS 3D™

Bạn thích Sudoku, xếp hình và khám phá bí ẩn của những câu đố? Picross 3D sẽ là trò chơi bạn không nên bỏ qua trong năm nay.

Sau thành công của bản 2D đầu tiên, Picross đã chuyển mình lên 3D và được gán cái tên Picross 3D. Sự thay đổi về chiều không gian mang lại những thử thách mới hấp dẫn hơn, nhưng đồng thời làm cho luật chơi trở nên phức tạp hơn hẳn. Bạn đã sẵn sàng chưa? Hít một hơi thật sâu và cùng xem luật chơi cơ bản của game nhé.

SUDOKU + XẾP HÌNH

Mỗi câu đố của game là một khối gạch, bạn phải bỏ những viên gạch không cần thiết trong khối gạch đi để vén màn bí ẩn bức tranh được ẩn giấu đằng sau đó. Game đưa ra gợi ý bằng những con số (rất giống Sudoku). Những con số này sẽ gợi ý cho bạn mỗi hang/mỗi cột cần bao nhiêu viên gạch để hoàn chỉnh bức tranh. Những số được khoanh tròn mách bạn cần phải chia giá trị của số đó ra thành 2 số tương đương khác (chẳng hạn số 5 được khoanh tròn tức là bạn phải giữ lại số 1 và 4 hoặc 2 và 3). Số được khoanh vuông thì yêu cầu bạn phải chia giá trị của số đó ra thành 3 hoặc nhiều hơn các số tương đương khác. Nếu một hàng/cột không có số thì không có luật lệ yêu cầu gì cả.

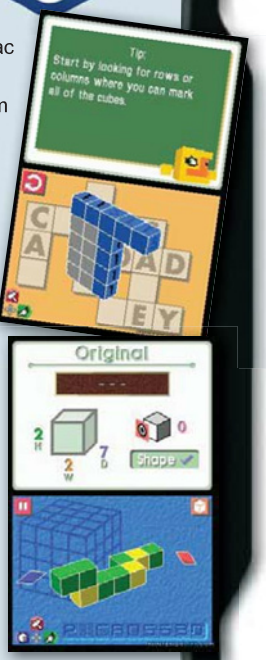
Picross 3D cung cấp cho người chơi 2 công cụ đơn giản để hoàn thành câu đố: cọ sơn và búa. Bạn sẽ sơn lên những ô gạch để giữ chúng lại sau cùng. Cây búa được dùng để phá những ô gạch không cần thiết. Nếu bạn lỡ tay phá một ô gạch quan trọng, game sẽ nhắc nhở người chơi, và đến lần thứ 5 thì Picross 3D khởi nhắc nhở gì nữa mà khởi động lại câu đố luôn. Ngược lại, nếu bạn nhanh tay lẹ mắt hoàn thành câu đố sớm game sẽ trao cho bạn các ngôi sao thưởng. Người chơi có thể dùng các ngôi sao này để mở khóa thêm các màn chơi mới.

QUÊN CẢ THỜI GIAN

Trải qua bao vất vả với việc sơn và đập, cuối cùng bạn cũng biết được bức tranh bí mật là gì. Đó có thể là một ảnh hoạt họa của một chú cún dễ thương, một bậc thang nhỏ, các chữ cái xinh xinh…Ngay cả khi bạn đã hoàn thành hết 350 câu đố trong game, cuộc chơi vẫn chưa chấm dứt. Nếu chỉ thích thưởng thức việc giải đố thì bạn có thể tải về các gói cập nhật hàng tuần, hàng tháng. Nếu muốn trổ tài sáng tạo, bạn có thể thử trở thành một "họa sĩ hình khối" tạo nên "bức tranh cục gạch" của mình và khéo léo giấu chúng đi bằng những con số, sau đó tải tác phẩm lên mạng thách đố những tay chơi khác hoặc tham gia những cuộc thi thiết kế theo chủ đề đều đặn do nhà phát hành chủ trì. Giá trị chơi lại của Picross 3D vì thế rất cao, thời gian bạn thưởng thức game chỉ bị giới hạn duy nhất bởi trí tưởng tượng mà thôi.

Máy NDS là nơi hoàn hảo cho những game giải đố dạng Picross. Hệ thống điều khiển của game rất tự nhiên và thoải mái với bút stylus. Tuy nhiên, việc xoay camera hơi chậm khiến bạn dễ thua trong mục chơi tính thời gian.

Đồ họa 3D đầy màu sắc của game chứa một nét dễ thương khó cưỡng. Những bản nhạc nền điện tử vui nhộn điểm thêm sức sống cho game, khuyến khích bạn tiếp tục hành trình khám phá bí mật. Tổng thể, Picross 3D mang đến một trải nghiệm nhẹ nhàng đáng yêu. Bạn sẽ chơi Picross 3D mà không khỏi mỉm cười trước một chú hươu với cặp mắt điệu đà, hay một con cún với chiếc mũi đen bé xíu như hạt đậu.



Niềm vui sướng và cảm giác thỏa mãn khi khám phá bí mật luôn cuốn hút người chơi. Thêm vào đó sự vui nhộn nhẹ nhàng, các con số gợi nhớ đến Sudoku, các cục gạch…thì thôi rồi, bạn có thể chơi Picross 3D đến quên cả thời gian. Picross 3D là một trong những "đầu tư" đáng đồng tiền bát gạo nhất cho chiếc máy DS năm 2010.

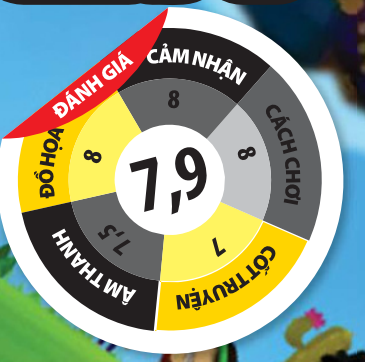
ASLEY

ƯU	KHUYẾT
» Giải đố nhẹ nhàng vui nhộn » Các câu đố khéo léo » Cộng đồng Picross 3D đông đảo và cập nhật thường xuyên.	» Quay Camera chậm » Luật chơi phức tạp hơn trước

PHÁT HÀNH: Ngmoco
PHÁT TRIỂN: Wonderland
THỂ LOẠI: Mô Phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH: 02/04/2010
TUỔI (ESRB): 4+
HỆ MÁY: iPhone, iPad

GODFINGER

ĐẲNG TỐI CAO



Được phát hành hoàn toàn miễn phí, tận dụng tối đa tính năng đa chạm, đa điểm của iPad và cách chơi có sức hút mãnh liệt là những ưu điểm mà GodFinger tạo được ấn tượng cho bất kỳ game thủ nào!

Màn hình rộng, hỗ trợ đa chạm đa điểm, đa dạng kết nối và đặc biệt là có sức hút, tầm ảnh hưởng lớn trên thị trường đã giúp iPad ngay từ khi mới ra mắt đã có vô số ứng dụng được viết riêng cho mình. Trong số các ứng dụng đó có cả game, mảng thị trường béo bở mà chiếc máy tính bảng này và người anh em iPhone, iPod Touch đang cạnh tranh khốc liệt với các máy chơi game cầm tay nổi tiếng như Nintendo DS và PSP. GodFinger – tựa game ra mắt ngay từ khi iPad xuất hiện trên thị trường đã chứng tỏ phần nào những ưu điểm vượt trội của chiếc máy tính bảng này về khả năng chơi game bên cạnh các tính năng giải trí khác như nghe nhạc, xem phim HD…

Trong GodFinger (GF) bạn sẽ vào vai một vị thần, người được tiếp quản một tiểu hành tinh trong dải ngân hà. Mục tiêu đặt ra cho bạn là xây dựng tiểu hành tinh này trở thành một thiên đường hạnh phúc, xinh đẹp bằng chứng năng lực sẵn có của mình. Khởi điểm, tiểu hành tinh của bạn chỉ là một nơi hoang sơ, cằn cỗi và số người chọn đây làm nơi định cư cực kỳ khiêm tốn. Thần dân của bạn (những người chọn nơi đây là nơi định cư) rất thụ động, vì vậy bạn phải sắp xếp cho họ công ăn việc làm bằng cách tạo ra vườn tược, nông trại bằng số tiền ít ỏi được cấp phát ban đầu.

Chưa hết, một khi đã xây dựng xong những công trình cơ bản này bạn phải dùng những quyền năng hiện có của mình để "hô phong hoán vũ" để mùa màng canh tác được thuận lợi. Chẳng hạn để gọi mưa, trước tiên bạn phải dùng tay để gom mây đến địa điểm cần sau đó nhấn giữ đám mây này sau đó rê ngón tay theo chiều hướng xuống. Để dùng sấm chớp bảo vệ người dân mình khỏi các bộ xương khô trong quá trình khai hoang, mở rộng bờ cõi bạn cũng phải thực hiện công việc tương tự nhưng phải dùng những đám mây đen. Điều cần lưu ý là nếu lạm dụng các quyền năng này quá nhiều, lượng mana của bạn sẽ cạn đi rất nhanh. Lúc này bạn có thể kêu gọi thần dân của mình đến cầu nguyện tại các đền thờ hoặc thu nhỏ tiểu hành tinh của mình (dùng hai tay miết trên màn hình theo hướng khép lại) để đọc các mẫu quảng cáo trong game.

ƯU
- Vận dụng tốt các ưu điểm của iPad.
- Kết nối được mạng xã hội Plus+.
- Hình ảnh vui nhộn.
- Hoàn toàn miễn phí.

KHUYẾT
- Các mẫu quảng cáo xuất hiện khá nhiều.
- Tiết tấu game khá chậm.

Người dân khi làm việc nhiều sẽ mệt mỏi và căng thẳng, vì vậy khi thanh năng lượng của họ sắp cạn kiệt bạn nên sắp chỗ nghỉ ngơi hoặc xây các công trình giải trí, vui chơi cho họ. Một khi đã đạt được một số chỉ tiêu mà game đặt ra, bạn sẽ được thăng cấp, thưởng tiền vàng và đặc biệt là các điểm Awe quý giá dùng để trang trải những vật dụng hoặc công trình cao cấp hơn cho thần dân của mình. Các điểm Awe này hoàn toàn có thể dùng tiền thật để mua (một cách thương mại hóa vật phẩm trong game) nếu bạn không thể kiên nhẫn để cày hết level để thưởng thêm các điểm Awe mới. Được liên kết với mạng xã hội Plus+, nên nếu bạn có người thân cũng kết nối mạng xã hội này và đang chơi GodFinger bạn có thể phối hợp cùng họ để trao đổi vật dụng, tặng quà hoặc ghé thăm tiểu hành tinh của họ để mở rộng tầm mắt, kiến thức.

Hướng đến tiêu chí giải trí là chính nên hình ảnh trong GodFinger không quá cầu kỳ nhưng vẫn ưa nhìn và vui nhộn. Điển hình như các nhân vật được thiết kế theo dạng biếm họa nên bất cân xứng như đầu to nhưng thân hình lại nhỏ và cục mịch. Màu sắc trong game được phối rất bắt mắt. Phần âm thanh mô phỏng cũng được chọn lọc và tái hiện khá chân thật từ tiếng mưa rơi, sấm chớp. Được phát hành hoàn toàn miễn phí trên App Store và liên tục được cập nhật thêm nhiều tính năng mới nên GodFinger là tựa game rất đáng để các game thủ trải nghiệm cảm giác làm thần./.

MINH HẰNG

PHÁT HÀNH:	Engineous Games Inc.	THỂ LOẠI:	Hành động	TUỔI (ESRB):	E (Everyone)
PHÁT TRIỂN:	Engineous Games Inc.	NGÀY PHÁT HÀNH:	23/04/2010	HỆ MÁY:	iPhone

SKETCH NATION SHOOTER

Chiến trường trên bàn vẽ

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Không ít người trong số chúng ta ắt hẳn đã từng có mong muốn tự tay làm ra một tựa game hay để thưởng thức và chia sẻ với mọi người, nhưng điều đó lại vượt quá khả năng của đa số. Tuy nhiên có một số phương tiện hỗ trợ biến việc này dễ dàng thành hiện thực, mà một trong số đó là tựa "game mà không phải game" Sketch Nation Shooter (SNS) được phát hành qua dịch vụ nội dung số Apple Store. Nói một cách chính xác hơn, SNS không đơn thuần chỉ cung cấp một game mà là cả một bộ engine đơn giản để bạn có thể tạo ra một game theo ý mình.

Một tựa game chỉ riêng bạn

Do mang bản chất là một engine nhằm tạo ra các tựa game "shoot'em up" 2D truyền thống nên cách tiếp cận SNS tương đối khác lạ so với một game thông thường. Để tạo ra một game bằng SNS, trước tiên bạn không thể thiếu 2 vật dụng quan trọng là tập giấy trắng và bút chì. Đây cũng là công đoạn đòi hỏi người chơi phải bỏ ra công sức nhiều nhất qua việc phác thảo trên giấy những mô hình cho nhân vật, máy móc thiết bị và màn chơi mà bạn dự định sẽ dùng trong game của mình. Các phác thảo này có thể chỉ là vài nét chấm phá sơ lược hoặc chi tiết tùy thuộc vào "hoa tay" của bạn. Sau đó bạn sẽ sử dụng camera tích hợp của iPhone để chụp hình những phác thảo này và máy sẽ phân tích để tái tạo lại thành những mô hình cho trò chơi. Tuy nhiên, có một yếu tố, gây trở ngại là bạn cần phải chụp hình trong điều kiện ánh sáng đầy đủ và các phác thảo không quá nhiều chi tiết rối rắm thì SNS mới có thể phân tích để cho ra mô hình chính xác.

Có một cách đơn giản hơn để bạn có được những mô hình chính xác như ý muốn đó là dùng các ứng dụng đồ họa để phác thảo ngay trên máy vi tính của bạn và đưa vào thư viện ảnh của máy iPhone bằng các ứng dụng hỗ trợ có sẵn. Hoặc đơn giản nhất là bạn sử dụng ngay một số mô hình mẫu mà game cung cấp, dĩ nhiên số lựa chọn sẽ khá hạn chế và cũng không thể đem lại được cảm giác "sướng tay" như khi tự tạo ra mô hình của mình.

Sau khi đã có trong tay nguyên liệu chính là những mô hình nhân vật, máy móc thiết bị và bản đồ màn chơi thì phần việc còn lại để tạo nên một game hoàn chỉnh tương đối đơn giản. Có 2 chế độ tạo game khác nhau: Simple Mode giúp tạo nhanh những game đơn giản và Advanced Mode hỗ trợ nhiều tùy biến tinh chỉnh để cho ra đời những game phức tạp hơn. Chỉ cần chọn ra 4 bản đồ ứng với 4 khu vực liên hoàn trong game, sau đó lựa chọn số lượng, kích thước, tần suất xuất hiện, sức tấn công và phòng thủ cho các đơn vị lính và trùm của đối thủ cũng như các thông số tương ứng cho nhân vật của bạn, sau đó đã có thể bắt đầu thưởng thức tựa game của mình.Game dễ hay khó, diễn tiến như thế nào và hấp dẫn ra sao đều hoàn toàn tùy thuộc vào tài thiết kế của bạn! Nhưng phải nói là quả thật không gì sánh bằng cảm giác thưởng thức một tác phẩm game do chính mình tạo ra !!!

Cộng đồng game cho mọi người

Nếu như bạn vẫn chưa thật sự hài lòng với game mà mình tạo ra thì đó cũng không phải là vấn đề lớn bởi bạn đã được cung cấp sẵn 4 game tích hợp trong SNS hoặc có thể tải về miễn phí những game do các người chơi khác tạo ra và chia sẽ qua mạng Facebook. Đã có hơn 800 game khác nhau được tạo ra chỉ trong vòng 1 tuần đầu tiên kể từ khi SNS ra mắt và con số này ngày càng tăng lên đáng kể, bao gồm nhiều thể loại đa phần là những game mang phong cách shoot'em up truyền thống (bắn súng, phi thuyền, máy bay, tàu chiến, xe tăng…) cho đến các thể loại game khác nữa. Góc nhìn của các game cũng được thiết kế theo 2 kiểu: nhìn ngang và nhìn từ trên xuống đã được các nhà thiết kế game nghiệp dư vận dụng hợp lý. Các game nổi tiếng như Left 4 Dead, Pac-Man … được lấy ý tưởng và thể hiện lại dưới một bộ mặt khác hẳn nhưng vẫn rất thú vị qua bàn tay chế tác tuyệt vời của các fan. Một số game khác sử dụng ý tưởng riêng của mình nhưng vẫn tạo được sự hấp dẫn đáng kể. Có thể nói đây là cả một kho tàng game khổng lồ mang tới cho bạn không gian giải trí phong phú mà không thể khám phá hết trong một sớm một chiều. Đồng thời nó cũng khẳng định thành công của Engineous Games khi nhanh chóng tạo dựng được một cộng đồng đông đảo luôn sẵn sàng ủng hộ những ý tưởng tiếp theo của họ.

Âm chưa xứng với hình

Thật khó để đánh giá về mặt đồ họa của SNS bởi chất lượng hình ảnh đẹp hay xấu sẽ do những thiết kế của người chơi quyết định. Tuy nhiên các hiệu ứng cháy nổ mà game hỗ trợ được thể hiện khá đẹp mắt dù là trên nền 2D, SNS cho thấy một bộ mặt đồ họa khá sáng và ưa nhìn. Một số tựa game được chia sẻ trên mạng còn có chất lượng đồ họa khá tốt và rất nghệ thuật, chứng tỏ công sức đầu tư của các tác giả là không nhỏ. Tuy nhiên, phần âm thanh lại chưa có chất lượng tương xứng với hình ảnh. Các giai điệu nhạc nền chỉ ở mức độ vừa phải và số lượng cũng không thật sự nhiều để người chơi có thể lựa chọn thoải mái. Ngoài ra game cũng không cung cấp tính năng sử dụng các bài nhạc có sẵn trong máy iPhone để làm nhạc nền cho game, điều mà rất nhiều tựa game khác đã vận dụng và đạt được thành công đáng kể.

Lựa chọn hợp lý

Với giá bán chỉ khoảng 19.000đ, SNS là một lựa chọn khá kinh tế khi bạn chỉ mua một mà được thưởng thức đến hàng ngàn game khác nhau. Vượt quá giá trị của một game thông thường, SNS trở thành nơi hội tụ của những "nhà thiết kế game" không chuyên nhưng đầy tâm huyết và tài năng. Tấm vé mở ra một thế giới đầy những ý tưởng độc đáo đang nằm trong tay bạn, và chính bạn cũng có thể làm thế giới đó phong phú hơn qua những tác phẩm game của mình.

TIỂU LÝ

ƯU

- Hỗ trợ tự tạo tựa game nhanh chóng và đơn giản.
- Cộng đồng game phong phú.

KHUYẾT

- Khả năng tái tạo mô hình từ các phác thảo bị ảnh hưởng nhiều nếu ảnh thiếu sáng và nhiều chi tiết rối rắm.

ESRB (NỘI DUNG)

- Fantasy Violence
- Bạo lực huyễn mộng

PHÁT HÀNH: Square Enix
PHÁT TRIỂN: Media. Vision
THỂ LOẠI: Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH: 20/04/2010
TUỔI (ESRB): Apple: 9+
HỆ MÁY: iPhone, iPad

CHAOS RINGS
ĐẤU TRƯỜNG SINH TỬ

Chaos Rings một lần nữa cho thấy chiếc điện thoại thông minh của Apple hoàn toàn có thể sở hữu các game nhập vai chất lượng xuất sắc không kém gì các máy chơi game cầm tay chuyên dụng đình đám hiện nay như Nintendo DS và PSP!

Việc các game ra quân đầu tiên trên iPhone như Final Fantasy I, Final Fantasy II, Song Summoner: The Unsung Heroes – Encore (SSTUHE - G1002_64) đều gặt hái được những thành công không nhỏ khiến hãng game Nhật – Square Enix thay đổi cách kinh doanh, cũng như đầu tư vào thị trường giàu tiềm năng này. Bằng chứng là hãng này đang lên khá nhiều dự án mới cho chiếc điện thoại thông minh này bên cạnh console và PC, hai thị trường mà hãng đã gầy dựng tên tuổi từ rất lâu. Chaos Rings (CR) – sản phẩm mới nhất mà hãng phối hợp thực hiện cùng Media. Vision (hãng game được biết đến nhiều với loạt game Wild Arms) là một trong số những dự án đó. Ngay từ khi ra mắt, trò chơi đã nhận được rất nhiều sự quan tâm của các game thủ hâm mộ game nhập vai và được kỳ vọng sẽ tỏa sáng không kém gì sản phẩm độc quyền SSTUHE mà hãng đã ưu ái dành riêng cho chiếc điện thoại của Apple trước đó.

Ark Arena: Đấu trường khắc nghiệt

Tương truyền rằng trong tương lai loài người sẽ bị diệt vong bởi các sinh vật có tên gọi Qualia. Để ngăn chặn sự việc không hay này xảy ra, một cuộc thi quy tụ những chiến binh ưu tú nhất của loài người để chọn ra người xuất chúng được bí mật tổ chức tại Dark Arena. Người chiến thắng ngoài được hưởng đặc ân là có cuộc sống trường sinh, còn có cơ hội quay lại thời điểm 10.000 năm trước khi sinh vật Qualia tấn công loài người để tạo dựng giống nòi mới nhằm chuẩn bị cho cuộc chiến chống lại loài sinh vật lạ này…

Truyền thống pha lẫn hiện đại

Vẫn là những trận đánh ngẫu nhiên và kết cấu theo lượt rất quen thuộc với các fan hâm mộ game nhập vai đến từ Nhật Bản trước đây như Chrono Trigger, Final Fantasy..., nhưng CR được thêm thắt thêm nhiều điểm mới để gia tăng sự hấp dẫn. Chẳng hạn, trong trận đánh ngoài việc ra các mệnh lệnh riêng lẻ cho từng nhân vật, bạn có thể kết hợp họ thành cặp bằng lệnh "pair". Bằng cách này, đòn tấn công vật lý được tạo ra sẽ uy lực, dũng mãnh hơn khi đối phó với một số con trùm đặc biệt trong game. Ngoài ra, khi chọn lệnh "pair", các kĩ năng của hai nhân vật sẽ được gộp chung thành một để sử dụng. Việc này giúp bạn thi triển được những phép thuật hỗ trợ, sử dụng vật dụng để hồi phục sức khỏe, tăng điểm kinh nghiệm sau trận đánh… cho cả hai nhân vật cùng lúc mà chỉ tốn một lượt đi.

Trong CR các kĩ năng phép thuật và chiến đấu được gọi chung là Gene. Các Gene được bố trí trong các Gene Plate – món đồ mà các nhân vật thu nhặt được từ các trận đánh. Tuy nhiên, khi mới thu thập Gene Plate, người chơi chỉ có thể sở hữu các "Gene thường". Để có thể mở khóa toàn bộ các Gene ẩn với quyền năng vượt trội hơn, nhân vật phải trang bị các Gene Plate (mỗi nhân vật chỉ được trang bị tối đa là ba) đồng thời sử dụng các Gene có sẵn nhiều trong các trận đấu. Ngoài các Gene vật lý, không phụ thuộc yếu tố có thể tạo sát thương lên hầu hết các quái vật trong game, các Gene phép thuật sẽ bị chi phối bởi một trong ba yếu tố là Gale, Blaze và Aqua. Các yếu tố này tương khắc lẫn nhau tương tự trò chơi kéo, búa, bao, chẳng hạn Blaze có thể khắc chế Gale dễ dàng, nhưng lại bị Aqua vô hiệu hóa. Nếu nắm vững quy luật này bạn có thể dễ dàng khắc chế mọi đối thủ trong game dễ dàng và hiệu quả hơn hẳn so

với chiêu tấn công vật lý.

Điểm hay của CR là game không mang nặng tính "cày cuốc", ép buộc người chơi bỏ ra hàng giờ liền để lên cấp, mài giũa kĩ năng cho nhân vật mới có thể vượt qua các thử thách, các con trùm. Do vậy, trước khi bước vào các dungeon, game cho phép người chơi lựa chọn cấp độ dungeon tương xứng với cấp hiện tại của nhân vật. Mặt khác, để thuận tiện hơn khi thưởng thức, CR cung cấp hẳn hệ thống lưu game linh động cho phép người chơi lưu game ở bất kỳ địa điểm nào mà không bị bó buộc ở các "save point" như hầu hết các game nhập vai đến từ Nhật trước đây.

Song song đó, để giúp game lôi cuốn và thu hút hơn, game còn được bổ sung những điểm "độc" tận dụng tính năng đa chạm, đa điểm của màn hình iPhone. Chẳng hạn khi duyệt các lệnh trong trận đấu, bạn chỉ cần dùng tay để thao tác trên màn hình cảm ứng của iPhone. Hay phím analog ảo dùng để di chuyển nhân vật sẽ không nằm cố định một chỗ mà sẽ di chuyển tự do khắp màn hình dựa vào ngón tay mà người chơi rê, miết trên màn hình cảm ứng. Đặc biệt hơn cả là trong quá trình khám phá các hầm ngục, người chơi còn bắt gặp các câu đố thú vị tận dụng chức năng cảm ứng như di chuyển các tảng đá trong số lượt đi hạn chế để khai thông lối đi mới, thắp sáng các ngọn nến theo quy tắc nhất định để kích hoạt công tắc mở cửa… Những chi tiết sáng giá này đã giúp CR chiếm được thiện cảm của các game thủ và khiến họ khó dứt ra được trò chơi một khi đã nhập cuộc.

Với thời lượng chơi khá khiêm tốn (trong khoảng 8 giờ) so với mặt bằng chung các game nhập vai, nhưng giá trị chơi lại của CR khá cao. Bởi ngoài hai cặp nhân vật được tùy chọn ở đầu trò chơi là Escher/Musiea và Eluca/Zhamo, người chơi sẽ mở khóa thêm hai cặp nhân vật mới một khi đã hoàn tất và thỏa mãn một số điều kiện mà game đặt ra. Mỗi cặp nhân vật ngoài những kĩ năng khác biệt còn giúp mạch truyện chính và các tình huống được lái theo nhiều hướng khác nhau. Đó là còn chưa kể các dungeon trong game còn ẩn chứa khá nhiều bí mật nếu bạn có đủ kiên nhẫn để vượt qua những thử thách ở cấp độ cuối của chúng. Có thể thấy để khám phá toàn bộ nội dung của CR bạn buộc phải dành cho nó khoảng thời gian không hề nhỏ.

Âm khá, hình đẹp

Ngoài chất lượng game play được xem là chuẩn mực cho các game nhập vai trên iPhone, CR sở hữu nhạc nền được biên soạn khá tỉ mỉ với tiết tấu trầm bổng bám rất sát diễn biến game. Đáng tiếc là game không có hệ thống lồng tiếng, thay vào đó chỉ là những đoạn thoại được lồng ghép bằng hình ảnh diễn tả cảm xúc của các nhân vật được thể hiện khá sinh động. Cảnh nền và các hiệu ứng đồ họa trong game chưa thật chi tiết, khiến người chơi choáng ngợp và còn lặp lại nhiều. Diễn hoạt của các nhân vật và phục trang thiết kế cho họ đều toát lên tính cách khá sâu sắc. Mặc dù còn vướng mắc vài hạt sạn nhưng có thể nói CR là game nhập vai không dễ bỏ qua với các game thủ sở hữu iPhone./.

NGỌC NHI

ƯU

- Thiết kế nhân vật ấn tượng, diễn hoạt tự nhiên.
- Nhạc nền được chọn lọc kĩ và theo sát diễn biến game.
- Cách chơi kết hợp yếu tố mới và cũ khá hài hòa.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Thời lượng chơi ngắn.
- Nội dung dẫn dắt chưa thật lôi cuốn.
- Thiếu hiệu ứng lồng tiếng.

Vào những ngày cuối năm 2009, công ty VNG công bố sẽ phát hành trò chơi trực tuyến mới trong năm 2010 với tên gọi Kiếm Tiên. Là sản phẩm của Perfect World - "cha sinh" của tựa game Thế Giới Hoàn Mỹ đã và đang chiếm được cảm tình của số đông game thủ Việt Nam, thế nên cũng không có gì lạ khi Kiếm Tiên (Battle of the Immortal) tạo nên cơn sốt thật sự trong cộng đồng người chơi game online ngay khi biết tin game sẽ được phát hành tại Việt Nam.

Xịt ngăn mùi Rexona dành cho nam - Sport Defence

HẬU VỆ THÉP CẢN PHÁ MỒ HÔI

Truy cập WWW.CUONGNHIETBONGDA.COM để đoạt cơ hội đến Nam Phi nóng bỏng và Ipad touch, Ipod Nano sành điệu

Nhập khẩu bởi: Cty TNHH Quốc tế Unilever Việt Nam, Lô A2-3 KCN Tây Bắc Củ Chi, Xã Tân An Hội, Huyện Củ Chi, Tp.HCM Số phiếu tiếp nhận hồ sơ đăng ký quảng cáo của SYT-Tp.HCM: 115/10/QCMP

Sau vài lần "lỡ hẹn" với các game thủ thì vào lúc 10g sáng ngày 20/4 vừa qua, công ty VNG đã công bố hai sự kiện đầu tiên trước khi bước vào giai đoạn Alpha Test, đó là Tài khoản may mắn và Tuần lễ vàng. Ở giai đoạn Alpha Test này đã có 10.000 tài khoản thử nghiệm được gửi ngẫu nhiên đến các game thủ đã đăng ký thông tin qua chương trình Tài khoản may mắn. Thời gian chính thức bắt đầu giai đoạn Alpha Test là 10/5/2010, và trước đó một ngày chương trình Tài khoản may mắn nhận code test game cũng đã kết thúc. Dạo quanh các diễn đàn game online những ngày này, khi mà thời điểm bắt đầu Alpha Test đã gần kề, không khó để nhận ra sự háo hức của các game thủ trước giờ G. "Chuẩn bị chơi Kiếm Tiên nào mọi người ơi" hay "Chờ mãi cuối cùng cũng nhận được code test game"... là những câu xuất hiện nhiều nhất trong các diễn đàn, bấy nhiêu thôi cũng đủ nói lên mức độ "hot" của Kiếm Tiên với người chơi trong nước như thế nào.

Thế giới Montenia

Không vì là "kẻ đến sau" mà Kiếm Tiên Online tỏ ra kém cạnh khi game cũng có những nét rất riêng đủ để cuốn hút giới game thủ trong khoảng thời gian sắp tới đây. Thuộc dòng game MMORPG 3D nhưng trong khi các tên tuổi khác chủ yếu lấy đề tài về Trung Hoa huyền bí thì Kiếm Tiên Online đã chọn cho mình một hướng đi khá mới lạ khi nội dung của trò chơi là sự kết hợp giữa những truyền thuyết và nền văn hóa của phương Đông và phương Tây.

Tương truyền sự xuất hiện của thế giới Montenia là do bàn tay của Odin - Chúa tể các vị thần tạo ra. Tuy nhiên chỉ một sai lầm của Ngài khi quá tin vào trí tuệ của Runes đã khiến Montenia rơi vào cuộc chiến tranh tàn khốc kéo dài hàng trăm năm giữa các chủng tộc. Ngay cả Thần Quốc Arthur - ngôi nhà của các vị thần cũng không thoát khỏi vòng xoáy của cuộc chiến. Trải qua hàng trăm năm, tưởng chừng thế giới đã trở lại yên bình thì một lần nữa Montenia lại bị rơi vào một trận chiến mới. Long Đế - Chúa tể của loài Rồng đã trỗi dậy sau khi thoát khỏi lời nguyền phong ấn từ nghìn năm trước. Lúc này đây chỉ có các Sáng Thế Thần Khí - nguồn sức mạnh của Odin là khắc trị được Long Đế. Vậy là các chiến binh dũng cảm của Odin, trong đó có người chơi, bắt đầu bước vào cuộc hành trình đầy gian nguy nhằm tìm ra nguồn sức mạnh Sáng Thế Thần Khí, hồi sinh Odin và cứu lấy thế giới đang đứng bên bờ diệt vong. Liệu họ có thành công...

Rồng - thú cưỡi độc đáo trong Kiếm Tiên.

Chạm mặt quái vật trong lòng đại dương.

Xứ sở của những kẻ bất tử

Đến với Kiếm Tiên người chơi có thể tùy chọn cho mình một kiểu nhân vật phù hợp với sở thích. Game cung cấp cho bạn đến 5 loại nhân vật khác nhau. Các chiến binh với sức khỏe phi thường cùng những chiêu ra đòn mạnh mẽ luôn là sự lựa chọn ưa thích của nhiều game thủ. Thích khách là bậc thầy với những pha kết liễu nhanh gọn nhưng mang sát thương cao, tuy nhiên người chơi cần lưu ý vì lớp nhân vật này thường có lượng máu và mana giới hạn, sức phòng thủ cũng không cao. Pháp sư và Mục sư tuy sở hữu lượng mana cao nhưng trong khi nhiệm vụ chủ yếu của các Mục sư trong trận chiến là hỗ trợ đồng đội chiến đấu (hồi máu, yểm bùa đối thủ...) thì Pháp sư thường là người kết liễu sinh mệnh đối phương với các chiêu thức phép thuật đầy quyền năng. Cuối cùng là Kỵ sĩ với khả năng công thủ khá cân bằng. Nét thú vị của trò chơi nằm ở chỗ bên cạnh những ưu, nhược điểm thì mỗi kiểu nhân vật lại có tính tương khắc với nhau. Ví dụ như Chiến binh sẽ tương khắc với Mục sư, Thích khách lại tương khắc với Pháp sư hay Kỵ sĩ tương khắc với Thích khách... Như vậy để giành được chiến thắng trong các trận chiến người chơi sẽ phải khéo léo tận dụng tính xung khắc giữa các nhân vật cũng như kết hợp các chiêu thức với nhau một cách hợp lí nhất.

Khởi đầu game, người chơi sẽ lựa chọn cho mình 1 trong 5 loại nhân vật mà game cung cấp. Việc lựa chọn này sẽ có tác động không nhỏ đến quá trình "tu luyện" của các game thủ trong giai đoạn đầu. Cụ thể là sau khi lên cấp, nhân vật sẽ được thưởng một lượng điểm nhất định để người chơi phân bổ vào các chỉ số như thể chất, tinh thần, sức mạnh... Và từ cấp độ 1 đến cấp 20, việc tăng các chỉ số này sẽ do game tự đảm nhiệm theo một "biểu đồ" có

Đông đảo người chơi khám phá Kiếm Tiên.

Giao chiến với vua bò cạp.

sẵn tùy thuộc vào lớp nhân vật mà người chơi đã lựa chọn. Từ cấp độ 20 trở đi người chơi mới được tự tay tăng điểm cho "chiến binh" của mình.

Ngoài việc thu thập được những món đồ quý hay chỉ số cao trong hành trình phiêu lưu thì người chơi còn có thể nâng cấp cho các trang bị của mình thông qua tính năng Trang bị Linh hồn. Với 2 vật phẩm Mảnh linh hồn và Nguồn gốc sự sống, khi đến gặp các NPC thích hợp người chơi sẽ được nhận các Trang bị Linh hồn tương ứng với số item đã thu thập được. Chẳng hạn như để đổi lấy Trang bị Linh hồn của Vũ khí, bạn sẽ cần tìm đủ số lượng Nguồn gốc sự sống và đến tìm gặp NPC Nhà thám hiểm Kohl tại Lăng mộ Long Đế. Hay với Trang bị Linh hồn của giày, nón, giáp sẽ được đổi tại NPC Sứ giả chiến tranh linh hồn Vlado, item yêu cầu là Mảnh linh hồn. Đối với các nhân vật khác nhau, một khi người chơi đã trang bị đủ số lượng Trang bị Linh hồn nhất định thì một số thuộc tính của nhân vật đó sẽ được tăng thêm. Ngoài ra các game thủ cũng có thể "làm đẹp" cho nhân vật của mình bằng những bộ đồ thời trang hết sức độc đáo chỉ có ở Kiếm Tiên như Spider Man hay Iron Man... Thật tuyệt đúng không nào!

Bên cạnh cốt truyện mang đậm tính thần thoại phương Tây, khi đến với Kiếm Tiên các game thủ sẽ được thỏa mãn niềm đam mê chu du đây đó của mình. Trải qua các nhiệm vụ trong game bạn sẽ lần lượt được du ngoạn qua các địa danh, các kỳ quan nổi tiếng của thế giới như Đền Angkor, Lăng mộ Tần Vương ở phía trời Đông, Kim Tự Tháp, đảo Phục Sinh ở Tây phương hay rừng rậm Maya huyền bí ở châu Mỹ xa xôi. Cùng với hệ thống nhiệm vụ phong phú thì Kiếm Tiên còn mang đến cho người chơi tính năng auto khá hoàn hảo với các chức năng nổi bật như tự động lọc quái vật theo đẳng cấp, "train" trong khu vực được xác định sẵn, tự động thoát game khi bị người chơi khác tấn công...

KHÂU CHUẨN BỊ CỦA NHÀ PHÁT HÀNH

Từ tháng 11/2009, VinaGame đã đánh tiếng về sự có mặt của game Kiếm Tiên trên thị trường game Việt. Dù chưa thực sự thành công cùng thể loại game nhập vai trực tuyến có đồ họa 3D nhưng VNG vẫn không ngần ngại tuyên bố rằng Kiếm Tiên sẽ là một trong những sản phẩm chiến lược của năm 2010 cùng với sự đầu tư lớn. Có thể nói, sau thành công của dòng game võ hiệp 2D với Võ Lâm Truyền Kỳ 1, 2, Kiếm Thế... và còn có cả game nội địa Thuận Thiên Kiếm, thì năm 2010 mở ra cho NPH VNG một lối đi mới với dòng game 3D nhập vai trực tuyến.

Khâu chuẩn bị của Kiếm Tiên ngoài đội quân chuyên làm game của VinaGame còn có sự trợ giúp chặt chẽ đến từ "cha đẻ" của trò chơi là tập đoàn Bejjing Perfect World. Battle of Immortal vốn đã gặt hái được thành công trên thị trường game Trung Quốc, Đài Loan với phiên bản Hoa ngữ và vươn sang cả châu Âu với bản Global. Giờ đây, thị trường Đông Nam Á đầy tiềm năng với ngành công nghiệp game online đang phát triển chính là nơi tập đoàn này tìm kiếm và hợp tác. Perfect World có thể yên tâm khi "giao phó" trò chơi này cho VNG bởi lẽ, chính bản thân nhà phát hành game trong nước cũng đang "khát khao" tìm kiếm một lối đi mới đầy vinh quang trên thị trường game 3D Việt.

Ngoài các khâu kỹ thuật, Việt hóa game, chỉnh sửa một vài tính năng như thường lệ, hai đối tác còn tính đến việc tạo ra những vật phẩm, trang bị dành riêng cho cộng đồng game thủ Việt. Sự khác biệt về văn hóa, thói quen chơi game cùng những đặc trưng riêng của người chơi trong nước sẽ được khu biệt hóa bằng những điểm nhấn khác lạ trong Kiếm Tiên mà các phiên bản khác không hề có. Dự kiến, chiếc áo dài Việt Nam, thú cưỡi cùng một số trang bị quen thuộc khác... sẽ được NPH cập nhật vào game trong các phiên bản tới. Trong suốt quá trình game được vận hành, Perfect World sẽ dành cho VNG sự hỗ trợ cao nhất.

Chiến trường của những thiên thần

Kiếm Tiên chính là một trong những game đáng lưu tâm của làng game online Việt Nam trong năm 2010 này. Với cốt truyện mới lạ, hình ảnh đẹp mắt, cách chơi lôi cuốn cùng các nhiệm vụ, sự kiện đặc sắc, dễ hiểu khi nhà phát hành VNG kỳ vọng rất nhiều vào sự thành công của Kiếm Tiên tại thị trường Việt Nam. Đối với các game thủ ưa thích phiêu lưu mạo hiểm nhưng đã khá "no nê" với các truyền thuyết Trung Hoa huyền bí thì còn chần chừ gì nữa mà không đến với thế giới lung linh huyền ảo của những câu chuyện thần thoại Bắc Âu trong Kiếm Tiên? Chắc chắn bạn sẽ không thất vọng!

SƯ ĐỒNG

Gặp nàng tiên cá khổng lồ trong Kiếm Tiên.

Tên game: Fifa Online 2 | **Thể loại:** Thể thao | **Phát triển:** EA Sports | **Phát hành:** VTC Game | **Dự kiến phát hành:** 6/2010 | **Hệ máy:** PC

FIFA ONLINE 2 MÙA WORLD CUP

World Cup Mode là chế độ chơi hoàn toàn mới sẽ được VTC Game cập nhật trong lần nâng cấp tới đây cho FIFA Online 2.

Giờ đây cùng với việc theo dõi ngày hội lớn nhất hành tinh trên truyền hình thì các game thủ cũng có thể thưởng thức không khí này qua một hình thức mới: Tham gia trực tiếp vào các trận đấu và dẫn dắt đội tuyển quốc gia mà mình yêu thích trên các sân vận động của Nam Phi.

CƠ HỘI DẪN DẮT ĐỘI TUYỂN VIỆT NAM

Thời điểm đội tuyển Việt Nam có thể đủ sức vượt qua vòng loại châu Á và góp mặt tại vòng chung kết World Cup có lẽ vẫn còn rất xa vời. Thế nhưng trong World Cup Mode của FIFA Online 2 niềm mơ ước đó lại thực hiện dễ dàng hơn bao giờ hết.

Trong chế độ này sẽ có hai lựa chọn PvP (người đấu với người) hay PvC (người đấu với máy). Thông thường người chơi sẽ chọn chế độ PvC để rèn luyện với máy và có thể hiểu rõ hơn các đội tuyển quốc gia trước khi đấu với các đối thủ khác.

Trong chế độ PvC này chúng tôi có dịp thử nghiệm đội tuyển Việt Nam để tham gia vòng đấu Chung kết trên đất Nam Phi. Theo nhận xét, tính trong khu vực Đông Nam Á, đội hình tuyển quốc gia được đánh giá mạnh nhất khi tổng chỉ số đều vượt trội so với đối thủ còn lại. Ngay cả Thái Lan cũng thấp tới hơn 100 điểm so với tuyển Việt Nam.

Tuy nhiên, theo nhận xét thì đội tuyển Thái Lan có nhiều cầu thủ với chỉ số khoảng 1200 hơn là đội tuyển chúng ta. Thay vào đó tuyến giữa của tuyển Việt Nam lại trội với các cầu thủ đều trên 1300. Ngay cả trong thực tế thi đấu cũng có thể thấy rõ một điều: những Công Vinh, Thanh Bình hay Anh Đức đều khó ghi bàn hơn so với khi sử dụng các tiền vệ dứt điểm từ tuyến hai.

Điểm đặc biệt nổi trội của đội tuyển Việt Nam không đến từ tốc độ hay kỹ thuật cá nhân tuyệt vời. Thay vào đó ưu điểm của chúng ta chính là những pha phối hợp nhỏ và dứt điểm tầm gần chắc chắn.

LO LẮNG VỀ CẬP NHẬT, ÂM THANH VÀ HÌNH ẢNH

Cùng với chế độ chơi mới này người chơi cũng có nhiều cơ hội nhận các thẻ cầu thủ và đặc biệt là các tấm vé "Adidas Golden Ticket". Vật phẩm này sẽ mở ra cuộc đua tranh sưu tập các tấm vé nhằm giành được các giải thưởng rất hấp dẫn là sản phẩm của Adidas như áo thi đấu của các đội tuyển quốc gia, các quả bóng đấu với phiên bản giới hạn. Đặc biệt nhất là chính chuyến đi châu Âu và vé tham dự một trận đấu thuộc Cup C1, giải đấu danh giá bậc nhất thế giới cấp độ Câu lạc bộ.

Với dung lượng bản cập nhật lớn, quá trình cập nhật cũng đang gây ra khó khăn không ít cho các game thủ. Nếu để chế độ tự động cập nhật cho phiên bản mới này các game thủ sẽ rất hay gặp lỗi, trong khi đó mọi việc suôn sẻ hơn nhiều khi tải bản Manual Patch và cài đặt tại máy.

Ngoài việc bổ sung các đội tuyển quốc gia thì hình ảnh và âm thanh trong bản cập nhật này cũng không có nhiều thay đổi đáng kể, mặc dù đội ngũ phát triển cũng đã dựng lại các sân thi đấu tại Nam Phi cho World Cup năm nay để đưa vào tựa game của mình. Tuy nhiên tại khán đài, các hiệu ứng Banner dường như chưa thể hiện được hết không khí World Cup.

Các Banner có hình ảnh của World Cup có lẽ là hình ảnh cho chúng ta nhận thấy dễ dàng nhất. Trong khi đó trên các khán đài hình ảnh cờ của các quốc gia lại rất gượng ép. Thậm chí ở một số vị trí hình ảnh cờ giống như bị thay đổi sai kích thước khiến nó bị biến dạng. Ngay cả các hình ảnh ăn mừng chiến thắng khi đoạt cúp vàng cũng không thực sự làm thỏa mãn người xem. Nó chỉ đem lại cảm giác giống như khi vô địch tại một giải đấu khu vực do các hình ảnh quá sơ sài. Âm thanh có lẽ là phần ít có sự thay đổi nhất khi các hiệu ứng âm thanh trên khán đài và sân thi đấu hầu như không có gì đổi khác so với trước đây. Để có được hình ảnh và âm thanh như mong đợi, có lẽ game thủ phải chờ tiếp tới bản cập nhật đồ họa FIFA 10 tiếp theo.

Mặc dù vẫn còn rất nhiều hạn chế, nhưng World Cup Mode là một trong những cơ hội hiếm hoi để các game thủ có thể trực tiếp dẫn dắt đội tuyển Việt Nam trong game, vì thực tế là với nền bóng đá còn rất yếu của chúng ta, rất khó để các nhà phát triển game chú ý tới và đưa vào trong game.

THÀNH PHAN

CHIẾN BINH TƯƠNG LAI

Những vũ khí chiến đấu hiện tại trong tương lai, được đề cập trong bài mà mọi quốc gia đều mong muốn được sở hữu, chỉ có thật trong thế giới của Ghost Recon: Future Soldier. Các nhà phát triển game ở Ubisoft Paris sẽ đem đến cái nhìn hoàn toàn mới về các chiến binh trong tương lai thông qua tựa game bắn súng góc nhìn người thứ ba theo đội này.

Cũng như những sản phẩm khác trong dòng game Ghost Recon, phiên bản Future Soldier tích hợp hệ thống ẩn nấp, cho phép bạn núp sau những thùng lớn, xe hơi, hay những tòa nhà. Việc nhấn mạnh vào lối chơi chiến đấu ở tầm gần hơn cũng là nguyên nhân khiến yếu tố ẩn nấp cần được thắt chặt hơn.

Lấy bối cảnh sau 15 năm trong tương lai, câu chuyện trong trò chơi xoay quanh Ghost, đơn vị lính ưu tú được trang bị những vũ khí hiện đại, tối tân nhất. Vào thời điểm đó, một thế lực cực đoan theo chủ nghĩa dân tộc đã lật đổ chính phủ Nga rồi mưu đồ thâu tóm các mỏ dầu ở khu vực Bắc Âu. Trong tình trạng báo động như thế, phía Hoa Kỳ lập tức ra lệnh cho những thành viên của Ghost giải quyết vấn đề này.

Phần chơi đơn bao gồm 14 chiến dịch và kéo dài trong khoảng 14 tiếng đồng hồ, có hỗ trợ tính năng chia màn hình cho việc chơi co-op. Mặt khác, những game thủ yêu thích chơi multiplayer sẽ được gặp lại những kiểu chơi quen thuộc như Team Deathmatch, Capture the Flag, cùng nhiều kiểu khác chưa được công bố.

Trò chơi cũng có hệ thống cấp bậc, trong đó người chơi thu thập điểm kinh nghiệm thông qua cả chế độ chơi đơn lẫn online, phần thưởng cho việc này là những nâng cấp, vũ khí mới, cũng như thứ bậc cao hơn trong bảng xếp hạng. Tính năng mới nhất của tựa game này là khả năng kết hợp được sử dụng khi có nhiều người chơi. Một khi kích hoạt, quyền điều khiển sẽ được trao cho một người nhất định, người đó đóng vai trò như nhóm trưởng. Nhân vật của bạn sẽ tự động đi theo hướng mà nhóm trưởng đã định, việc bạn cần tập trung là ngắm bắn, ra sức hạ gục đối phương. Điều này giúp cho người mới chơi dễ dàng học hỏi được nhiều kinh nghiệm cần thiết trên chiến trường từ những tay súng chuyên nghiệp. Bên cạnh đó, người chơi sẽ không còn phải bận tâm về việc bị tách biệt với nhóm mỗi khi bắn hỗ trợ ở phần rìa.

Mặc dù phần lớn thời gian chơi, game thủ sẽ phải điều khiển "lính mới" Kozak. Nhưng song song đó, Ghost Recon: Future Soldier còn tạo điều kiện để bạn có thể trải nghiệm cuộc chiến dưới các góc độ khác nhau, từ góc nhìn của người vệ sĩ, kĩ sư, thậm chí của dân thường. Game thủ được phép lựa chọn một trong số bốn lớp nhân vật: recon, engineer, commander và sniper. Mỗi loại quân đều được trang bị những vũ khí công nghệ siêu hiện đại. Ubisoft Paris không ngần ngại tiết lộ, phần lớn các mẫu thiết kế đều dựa trên các thử nghiệm của trung tâm nghiên cứu và phát triển DARPA của Hoa Kỳ.

Khả năng chuyên dụng của từng loại lính cũng được phân biệt rõ. Recon khoác trên mình bộ trang phục có khả năng làm chệch đường đi của ánh sáng, nhờ đó khi đứng yên nhân vật này rất khó bị phát hiện. Trong khi engineer lại có thể vô hiệu hóa các thiết bị điện tử và mang kèm theo một drone để hỗ trợ. Còn sniper với tầm bắn xa, thích hợp cho việc bắn tỉa cũng như do thám mục tiêu. Sau cùng là commander với khả năng chiến đấu cao, đóng vai trò chủ lực trong mọi trận chiến. Ghost Recon: Future Soldier sẽ ra mắt trên cả 3 hệ PlayStation 3, Xbox 360 và PC vào quý 3 năm 2010.

THANH TOÀN

Tên game: Ghost Recon: Future Soldier | **Thể loại:** Bắn súng chiến lược (Tactical Shooter) | **Phát triển:** Ubisoft Paris | **Phát hành:** Ubisoft | **Dự kiến phát hành:** Q3/2010 | **Hệ máy:** PC

Tên game: Brink | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Splash Damage | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Dự kiến phát hành:** Q3/2010 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

BRINK BẾN BỜ VỰC

MỘT SỐ TRÒ CHƠI NHƯ MAG, LEFT 4 DEAD CHỈ TẬP TRUNG VÀO PHẦN CHƠI MẠNG ĐỂ KÉO DÀI TUỔI THỌ, SONG PHẦN CHƠI CHIẾN DỊCH QUÁ NGẮN CHƯA "ĐÃ" NHƯ CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE 2 LẠI DỄ KHIẾN CÁC GAME THỦ NẢN LÒNG. VÌ VẬY, KHÔNG ÍT NHÀ PHÁT TRIỂN ĐÃ CỐ GẮNG TẠO SỰ CÂN BẰNG CHO CẢ 2 PHẦN CHƠI, NHƯ SPLASH DAMAGE LÀ VÍ DỤ VỚI TỰA GAME MỚI TÊN BRINK.

Brink là câu chuyện về Ark, một thành phố lớn được xây dựng với dự định giúp loài người chống đỡ sự cuồng nộ của đại dương trong tương lai gần. Sự thật đến quá nhanh. Chỉ khoảng 20 năm sau, Ark lại trở thành thủ phủ cuối cùng của loài người, đẩy sức chứa dân cư vượt mức tới hạn. Thiếu thốn tài nguyên lẫn điều kiện sống là căn nguyên của cuộc nội chiến ở Ark, chủ yếu giữa 2 phe Security và Resistance. Tuy cốt truyện được chia theo các nhánh rẽ hoàn toàn độc lập song các cảnh chơi chỉ tập trung nhấn mạnh tình tiết cả 2 phe đều muốn giành được những mục tiêu cao nhất cho riêng họ.

Điểm đặc biệt của Brink là dù tham gia phần chiến dịch hay phần chơi mạng thì người chơi đều tham gia như là thành viên của một đội, đồng thời mục tiêu của màn chơi sẽ thay đổi tùy thuộc vào chiều sâu của hệ thống phát triển nhân vật mà người chơi đã xây dựng nên. Giám đốc sáng tạo Richard Ham của Splash Damage tiết lộ chính đặc điểm độc đáo này sẽ tạo nên những giá trị mới cho trò chơi.

Bốn chức nghiệp trong Brink là Soldier, Engineer, Medic và Operative (dạng như gián điệp). Mỗi chức nghiệp có các kỹ năng cơ bản riêng theo đòi hỏi của hệ thống nhiệm vụ. Sự phân chia chức nghiệp cũng tác động tới chủng loại vũ khí mà nhân vật có thể mang theo. Ví dụ, Soldier là chức nghiệp gây ra sức sát thương cao nhất, có thể "thổi" bay các công trình bằng thuốc nổ. Các thuộc tính riêng của từng chức nghiệp có thể đáp ứng được một số nhiệm vụ phụ (xảy ra ngẫu nhiên), chẳng hạn Operative có khả năng tra hỏi tù binh để thu thập thông tin phục vụ cho cả đội. Thuộc tính riêng cũng sẽ mở ra các tùy chọn về thẩm mỹ như trang phục, hình xăm, kiểu tóc… đến cả loại mỹ phẩm dùng cho nhân vật nữa. Ngay khi chọn nhân vật, người chơi có thể chọn thể hình mập, trung bình hoặc gầy, thể hình sẽ quyết định nhân vật mạnh hay yếu, tốc độ chậm hay nhanh. Thật tò mò với đặc điểm này!

Phần chơi mạng sẽ hỗ trợ 8 người chơi phối hợp cùng lúc, hoặc chơi 8 đấu 8 tùy thuộc vào màn chơi, hứa hẹn Brink sẽ diễn ra với tốc độ nhanh và rất sôi nổi. Sự nhịp nhàng ở quá trình phối hợp nhóm sẽ được nhấn mạnh hơn hẳn, vì mỗi thành viên đều có khả năng hỗ trợ đồng đội trong chiến đấu. Tất nhiên, hệ thống xây dựng nhân vật cũng sẽ ghi nhận mối quan hệ này và người chơi sẽ nhận được nhiều điểm kinh nghiệm hơn.

Splash Damage từng gầy dựng tiếng tăm bắn súng mạng với tựa game Enemy Territory: Quake Wars (phiên bản PC). Còn với Brink, bằng sự pha trộn yếu tố chia chức nghiệp của thể loại nhập vai vào thể loại bắn súng, họ có thể sẽ tạo nên làn gió mới cho những ai đang cần sự thay đổi cho kiểu "chạy và bắn" thông thường.

HOÀNG KIM

Tên game:	Metroid: Other M
Thể loại:	Hành động phiêu lưu
Phát triển:	Project M (Nintendo SPD Production Group 1, Team Ninja, D-Rockets)[1][2][3]
Phát hành:	Nintendo
Dự kiến phát hành:	Q3/2010
Hệ máy:	Wii

METROID Other M

NHIỆM VỤ M

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Hai cái đầu luôn tốt hơn một"! Lấy đó làm châm ngôn, Team Ninja và Nintendo đã bắt tay nhau để mang "phi thuyền" Metroid ra khỏi quỹ đạo bay truyền thống, đưa người chơi du hành vào một Metroid khác, dữ dội và hoành tráng đến khó tin!

MỘT METROID KHÁC!

Nói về dự án Metroid: Other M, ta không khỏi trầm trồ hy vọng! Game tập hợp một "đội quân" phát triển hùng hậu đến hơn 100 người, bao gồm rất nhiều "chiến binh" dạn dày kinh nghiệm đến từ Nintendo, Team Ninja và D-Rocket. Rõ như "pha lê", Metroid: Other M được dự báo sẽ là một trong những tựa game Wii đáng chú ý nhất năm nay.

Nhịp game xem ra khá kịch tính với tốc độ di chuyển thoăn thoắt của nhân vật. Khó mà quên được sự linh hoạt của Samus khi nàng khéo léo chạy nhảy trong các khu vực nguy hiểm, sự dũng mãnh trong các pha vật – quăng – đập các con quái vật ngoài hành tinh. Qua những trận đấu trùm – các con quái vật ngoài hành tinh kinh điển và các đòn thế sát thủ "đẹp chết người", M:OM sẽ đặt dấu ấn là game Metroid đầu tiên truyền tải đến người chơi những cảm xúc kích thích đặc biệt khi được điều khiển một siêu chiến binh Samus hành động.

ỨNG DỤNG WII REMOTE TRONG GAME

Lối chơi của game được xác định là hành động 3D cuộn cảnh góc nhìn người thứ ba pha lẫn góc nhìn người thứ nhất. Người chơi sẽ cầm ngang Wii Remote như khi chơi máy điện tử Nes. Các cảnh diễn ra dưới góc nhìn người thứ 3. Với vài thao tác điều khiển đơn giản, Samus sẽ nhảy, bắn, thực hiện các động tác nhảo lộn né đòn đẹp mắt hoặc biến hình thành một quả cầu đặc trưng. Khi ở dạng quả cầu này, cô nàng có thể di chuyển đến những khe hẹp, đặt bom và nhiều tiểu xảo thú vị khác. Nếu chĩa Wii Remote vào màn hình, góc nhìn game lập tức chuyển sang ngôi thứ nhất cho bạn khóa mục tiêu và bắn.

Người chơi cần phải linh hoạt chuyển đổi giữa 2 góc nhìn để tận dụng hết khả năng của Samus. M:OM vẫn giữ lối chơi tìm đường khám phá truyền thống. Với một tấm bản đồ, bạn sẽ đi khai phá từng mảnh nhỏ của tấm xếp hình lớn, có khi phải di chuyển qua lại một khu vực khá nhiều lần để tìm đường đi. Khả năng nhảy búng tường, chạy nhanh sẽ rất hữu ích trong việc khám phá, nhất là khi Samus bị một con quái vật có cánh và dòng dung nham nóng chảy cuộn trào đuổi theo sau lưng.

Điều cuối cùng và cũng là điều quan trọng nhất cần bàn đối với fan kỳ cựu của dòng game, là M:OM sẽ tạo cơ hội cho họ khám phá kiểu nữ Samus một cách sâu sắc hơn bao giờ hết! Cốt truyện với các đoạn cắt cảnh đậm chất anime, đào sâu tính cách và sự phát triển nội tâm, mối quan hệ nhập nhằng giữa các nhân vật… đó là những gì người chơi có thể mong đợi ở Samus lần này chứ không chỉ là một chiến binh bí ẩn và kiệm lời như trước.

"KHI NHỮNG CHÀNG NINJA RA TAY"

Team Ninja với xuất phẩm Ninja Gaiden đã đưa chuẩn mực của thể loại game hành động lên một tầm cao mới. Sự kiện những "chàng ninja" tung hoành phát triển M:OM cùng Nintendo được ví như một luồng gió mới thổi vào dòng game lâu đời này.

ASLEY

Tên game: Castlevania: Lords of Shadow | **Thể loại:** Hành động phiêu lưu | **Phát triển:** MercurySteam, Kojima Productions | **Phát hành:** Konami | **Dự kiến phát hành:** 2010 | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

Lâu đài ma: Chúa Tể Bóng Đêm

Thánh đấu sĩ diệt ma cà rồng

Castlevania: Lords of Shadow (CS:LoS) lấy bối cảnh Đông Nam châu Âu thời Trung Cổ. Nơi ma thuật đen của thế lực "Chúa tể bóng đêm" khiến linh hồn người chết không thể yên nghỉ. Marie - vợ của chàng hiệp sĩ thánh chiến Gabriel Belmont, là một nạn nhân của chúng. Sau cuộc tấn công của những sinh vật kỳ dị, linh hồn cô giờ vất vưởng nơi nhân gian. Sục sôi bởi khao khát báo thù và trách nhiệm của một hiệp sĩ, Gabriel quyết định đặt chân vào vùng đất của bóng tối, nơi những sinh vật khát máu sẵn sàng tiêu diệt những kẻ vãng lai.

Với cây roi lửa mang tên Combat Cross của dòng họ Belmont trong tay, chàng hiệp sĩ Gabriel dấn thân vào cuộc hành trình truy tìm những thánh vật hồi sinh người chết. Những thánh vật này đã bị phân tán khắp vùng đất bóng tối rộng lớn, nên người chơi phải chuẩn bị sẵn tâm lý cho những chuyến du hành dài ngày. Đừng sợ hãi bởi linh hồn Marie sẽ ở bên cạnh và thường xuyên trợ giúp Gabriel vượt qua khó khăn. Một tình yêu lãng mạn, ma thuật đen, những sinh vật siêu nhiên… tất cả hứa hẹn tạo nên một cốt truyện đặc sắc cho CS:LoS.

Như truyền thống của dòng game, LoS đi theo thể hoại hành động "chặt chém" góc nhìn ngôi thứ 3. Đồ họa game được xây dựng hoàn toàn 3D, tuy nhiên góc camera không xoay chuyển tự do mà cố định theo từng góc trong mỗi cảnh. Lý giải cho việc này, nhà phát triển nói góc nhìn camera sẽ được đặt ở những góc nhìn thuận tiện nhất để người chơi dễ bề quan sát khi nhân vật của mình chạy nhảy, hành động hay giải các câu đố trên đường đi. Lối chơi của LoS mang nhiều nét tương đồng với các game cùng thể loại trong thời gian gần đây như God of War, Ninja Gaiden hay Dante's Inferno. Với cây Combat Cross,, các đòn tấn công của Gabriel rất uy lực và đa dạng, hữu hiệu cả tầm gần lẫn tầm xa. Tiêu chí khi thiết kế các màn hành

Phiên bản mới nhất của dòng game "Lâu đài ma" kinh điển Castlevania, mang tên Lords of Shadow, được hãng Konami công bố tại triển lãm E3 năm ngoái, đánh dấu sự tập trung đầu tư trở lại của hãng vào dòng game này. Game được phát triển bởi hãng MercurySteam (Tây Ban Nha), nổi danh qua tựa game Clive Barker's Jericho (2007). Đặc biệt, quá trình thực hiện còn có sự hợp tác của hãng Kojima Productions, với sự giám sát và cố vấn chặt chẽ của "cha đẻ" Metal Gear Solid lừng danh: nhà thiết kế Hideo Kojima.

động trong game của MercurySteam là vừa thỏa mãn các fan gạo cội của dòng game với các pha chiến đấu đẹp mắt, vừa đủ dễ dàng để thu hút thêm các game thủ mới. Do vậy, các combo của Gabriel sẽ rất đa dạng, lên đến hơn 40 chiêu kết hợp, nhưng đều thiết kế sao cho dễ thi triển. Kết hợp thêm với những món vũ khí phụ như dao găm, nước thánh… và các loại vũ khí tạm thời gặp được trên đường đi, người chơi có thể tạo ra những đòn liên hoàn nhanh và mạnh đến "lóa cả mắt". Chưa hết, Gabriel còn có khả năng sử dụng các loại phép thuật, được phân làm 2 loại năng lực ánh sáng và bóng tối, khá giống như các loại phép Holy và Unholy của Dante's Inferno mới đây. Khả năng nâng cấp vũ khí, phép thuật là không thể thiếu, giúp Gabriel ngày càng mạnh mẽ hơn trên bước đường phiêu lưu.

Đối đầu với Gabriel vẫn là những quái vật quen thuộc xưa nay của dòng game như ma cà rồng hay ma sói. Ngoài ra trong LoS còn xuất hiện thêm những loại kẻ thù đa dạng khác như nhện khổng lồ hay các loại ác quỷ được miêu tả trong các truyền thuyết, thần thoại châu Âu. Trong đó, các trận đấu trùm sẽ là những điểm nhấn tạo nên nét đặc sắc cho game. Các con trùm được tiết lộ cho đến lúc này đều rất ấn tượng và hoành tráng.

Đặc biệt, sẽ có những quái vật khổng lồ hệt như các vị thần Titan trong God of War mà khi đối đầu, Gabriel phải sử dụng chiến thuật giống chàng Wander trong Shadow of the Colossus, đó là phải leo lên người chúng, tìm những tử huyệt và tấn công tập trung vào đó. Hạ gục được chúng, bạn sẽ thu được những cổ vật mang lại sức mạnh và kỹ năng mới.

Sự hồi sinh của platform

Các game Castlevania 3D trước đây như Curse of Darkness thường bị chê bai là tỏ ra rất hời hợt với yếu tố platform (chạy nhảy, leo trèo…). Điều đó dẫn đến một game "đánh đấm" thuần túy dễ ngán mà không có những đoạn phiêu lưu bay nhảy để "đổi gió". LoS sẽ "vực dậy" lối chơi đầy hấp dẫn này. Khu vực trong game sẽ rất rộng lớn chứ không chỉ bó hẹp trong một tòa lâu đài. Phong cách gothic chủ đạo sẽ trải dài qua những căn phòng tráng lệ, những thảo nguyên nhuộm màu máu… Hỗ trợ đắc lực cho Gabriel những lúc này vẫn là cây roi Combat Cross, khi giúp anh chàng quấn vào các chiếc móc để tung người nhảy lên, hay ghim vào các bờ tường để giúp Gabriel trượt xuống các vực sâu.

Bên cạnh đó, những câu đố quen thuộc của dòng game Castlevania sẽ có được "màu sắc" mới nhờ tận dụng môi trường 3D. Giữa những trường đoạn chiến đấu hoành tráng sẽ được chêm vào những "khoảng lặng" với các câu đố. Đây là lúc người chơi bình tâm lại, cảm nhận sự lạnh lẽo, ma quái, cô độc, kinh dị của thế giới bóng đêm. Các câu đố sẽ không quá "cân não", như việc sắp đặt những chiếc gương để phản chiếu ánh sáng tìm đường đi chẳng hạn…

Chất lượng được đảm bảo bởi Hideo Kojima

Như đã nói, game được phát triển chính tại MercurySteam, trong khi vai trò của Hideo Kojima và studio của ông chỉ dừng ở việc giám sát và cố vấn khi cần thiết. Tuy nhiên, bấy nhiêu đó cũng là quá đủ vì như David Cox (giám đốc sản phẩm LoS) thổ lộ, nhờ có tư vấn của Kojima mà hình tượng nhân vật Gabriel được thiết kế mang dáng dấp người hùng hơn hẳn. Và chắc chắn, Hideo Kojima cũng sẽ cung cấp những kinh nghiệm sở trường của mình để LoS có được một cốt truyện hấp dẫn, các pha hành động chi tiết và hoành tráng cũng như những đoạn phim "cắt cảnh" hấp dẫn được dàn dựng công phu không thua gì phim Hollywood. Được biết LoS sử dụng engine 3D của riêng MercurySteam, và trò chơi được tiết lộ là sẽ khá dài với khoảng 50 màn chơi, trong đó người chơi có thể quay lại bất kỳ màn nào đã đi qua để tìm đủ các bí mật nếu muốn.

Hiện tại, quá trình phát triển LoS đã đi được hơn 2/3 chặng đường với kế hoạch dự kiến sẽ ra mắt nội trong năm nay trên 2 hệ máy PS3 và Xbox 360. Với những gì được tiết lộ cho thấy có nhiều nét tương đồng, chắc chắn LoS sẽ là một đối thủ lớn của God of War III, nhất là khi game có sự tham gia của nhà thiết kế đại tài Hideo Kojima, vốn là bậc thầy hàng đầu thế giới trong việc thiết kế nên những trường đoạn hành động cực kỳ ấn tượng và đẹp mắt.

NHẬT LONG

VG247

Gọn gàng cho cấu hình "khủng"

Ý TƯỞNG THIẾT KẾ THÁO RỜI (MODULAR CONCEPT) PHÙ HỢP VỚI NGƯỜI DÙNG "KỸ TÍNH", THÍCH SỰ GỌN GÀNG. CÁCH THIẾT KẾ NÀY CŨNG CHO PHÉP CẮM NHỮNG CÁP CẤP NGUỒN CẦN THIẾT TÙY THEO CẤU HÌNH PHẦN CỨNG. NHỜ VẬY, BÊN TRONG THÙNG MÁY GỌN VÀ THOÁNG HƠN, KHÔNG KHÍ LƯU CHUYỂN DỄ DÀNG, CŨNG NHƯ GIỮ CÁC LINH KIỆN PHẦN CỨNG LUÔN MÁT MẺ.

"Tân binh" EVO_Blue

Tiếp nối thành công dòng nguồn cao cấp ToughPower, Thermaltake giới thiệu đến người dùng dòng sản phẩm mới EVO_Blue với 3 đại diện: EVO_Blue 550W (W0306RE), EVO_Blue 650W (W0307RE) và EVO_Blue 750W (W0308RE). Mang nét đặc trưng của dòng ToughPower, EVO_Blue được thiết kế với đường +12V công suất lớn nhằm đáp ứng những cấu hình cao cấp sử dụng nhiều card đồ họa. Tương ứng với công suất biểu kiến, khả năng tải tối đa đường +12V của EVO_Blue 550W là 432W (tương đương 36A), EVO_Blue 650W là 576W (48A) và EVO_Blue 750W là 672W (56A). Ngoài ra, các bộ nguồn cùng có tổng công suất tải tối đa đường cấp nguồn +3,3V và +5V là 180W, đảm bảo công suất khi thiết lập RAID ổ cứng và "thoải mái" gắn thêm các phụ kiện.

Dòng sản phẩm EVO_Blue cũng được thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX 12V v2.3 và SSI EPS 12V v2.91. Ngoài tuyến cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ (BMC) ATX 20+4 chân không thể tháo rời, các tuyến cáp cấp nguồn rời cấp cho 4 ngõ SATA, 6 ngõ ATA và ngõ FDD. Tuyến cáp cấp nguồn cho card đồ họa gồm 2 PCIe 8 chân, 2 PCIe 6 chân, có thể đáp ứng cấu hình phần cứng sử dụng 3 card đồ họa (3-way SLI), 2 card 2 nhân (Quad SLI) hay công nghệ đa card đồ họa ATI CrossFireX. Riêng EVO_Blue 550W chỉ có nguồn PCIe 8 chân, còn EVO_Blue 750W có đến 6 ngõ SATA.

Cả 3 bộ nguồn đều tích hợp mạch Active Power Factor Correction (Active PFC), có khả năng tự điều chỉnh hệ số công suất tùy theo nhu cầu hệ thống. Bộ lọc nhiễu EMI cùng các chế độ bảo vệ OPP, OVP, SCP giúp tăng chất lượng, ổn định dòng điện cũng như đảm bảo an toàn cho hệ thống khi hoạt động. Theo thông tin từ NSX, "anh em" nhà EVO_Blue có hiệu năng đạt 75%, hỗ trợ cơ chế tự điều chỉnh điện áp đầu vào (autovolt), giúp bộ nguồn có thể hoạt động tốt với dải điện áp đầu vào từ 110 – 240V AC. Bộ nguồn được trang bị quạt làm mát kích thước 140mm, hoạt động rất êm, độ ồn khoảng 16dBA ở tốc độ 1.300 vòng/phút (rpm), khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Điểm đặc biệt là dòng sản phẩm EVO_Blue có thêm hệ thống đèn LED với 3 màu cơ bản đỏ, xanh lá, xanh dương (RGB) và có nhiều sắc thái khác nhau trông rất hấp dẫn. EVO_Blue 550W giá 2.538.000đ. EVO_Blue 650W giá 3.110.000đ. EVO_Blue 750W giá 3.644.000đồng. Bảo hành 5 năm.

Mạnh mẽ cùng Strider Plus

SilverStone Strider Plus 1000W (SST-ST1000-P) thuộc dòng Strider với công suất thuộc hàng "đỉnh", thích hợp cho những cấu hình phần cứng xây dựng trên nền tảng Skulltrail, hỗ trợ 3 card đồ họa (3-way SLI), 2 card 2 nhân (Quad SLI) hay công nghệ đa card đồ họa ATI CrossFireX, ổ cứng thiết lập RAID cùng hệ thống tản nhiệt không kém phần ấn tượng. Nhỏ gọn nhưng mạnh mẽ, bộ nguồn được thiết kế theo chuẩn ATX, kích thước 150x86x160mm, tương thích với hầu hết các chuẩn thùng máy. Strider Plus 1000W cũng cung cấp đường +12V công suất lớn (tối đa 960W, tương đương 80A) cho những cấu hình cao cấp. Đường cấp nguồn +3,3V và +5V cùng đạt mức 30A, tổng công suất tải tối đa là 180W. Ấn tượng hơn, toàn bộ tuyến cáp nguồn, kể cả tuyến cáp cấp nguồn BMC đều được thiết kế tháo rời. Quạt làm mát kích thước 135mm, sử dụng đệm bi (ball bearing) có tốc độ vòng quay cao, độ ồn thấp và tuổi thọ dài. Các chế độ bảo vệ OCP, OPP, OVP, OLP, UVP, SCP nhằm đảm bảo an toàn khi hoạt động.

Vỏ nguồn bằng hợp kim phủ lớp sơn tĩnh điện dày, thiết kế cứng cáp và chắc chắn. Tích hợp mạch Active PFC với hiệu năng rất cao (trên 85%), cùng cơ chế tự điều chỉnh điện áp đầu vào, có thể hoạt động tốt với dải điện áp đầu vào từ 100 – 240V AC. Theo đánh giá của *www.80plus.org*, Strider Plus 1000W có hiệu năng khá cao, khoảng 89,24% ở mức tải 50% và 86,54% ở mức full load. Đạt chứng nhận 80Plus Sliver với mức hiệu năng trung bình đạt 87,43%. Các tuyến cáp cấp nguồn gồm: Nguồn cho BMC loại 20+4 chân, 2 nguồn bổ sung gồm cả loại 8 chân và 4 chân, 4 tuyến cáp cấp nguồn cho card đồ họa gồm 4 PCIe 6+2 chân và 2 PCIe 6 chân. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng khác gồm 6 ngõ SATA, 6 ngõ PATA và 2 ngõ FDD. Sản phẩm giá 5.000.000đ, bảo hành 2 năm.

ANH THƯ

LIÊN HỆ:

EVO_BLUE: Sao Biển. ĐT: (08) 3862 4741.

STRIDER PLUS 1000W: Nhất Tiến Chung. ĐT: (08) 3925 5100, (04) 3773 7715

Không dây, gọn gàng

Logitech M215

Logitech M305

Logitech M555b

"Anh em" nhà Logitech (M215, M305, M555b) thuộc dòng chuột mini, kích thước gọn nhẹ, thích hợp cho người dùng MTXT và thường xuyên di chuyển. Logitech M215, M305 sử dụng công nghệ sóng radio với bộ thu phát tín hiệu nhỏ xíu (nano USB receiver), cất gọn bên trong thân chuột. Trong khi đó, Logitech M555b trang bị giao tiếp không dây Bluetooth băng tần 2,4GHz có tầm hoạt động xa, kết nối cùng lúc với nhiều thiết bị Bluetooth khác mà không bị "lạc sóng".

Chuột mini Logitech M215 có kiểu dáng thuôn gọn cùng bộ cánh tông đen viền xám lông chuột. Thiết kế cho nhu cầu làm việc di động, chuột chỉ có 2 phím cơ bản trái, phải và nút cuộn ở giữa. Về mặt công nghệ, M215 trang bị cảm biến quang, độ phân giải 1.000dpi, sử dụng công nghệ sóng radio tần số 2,4GHz với bộ thu nhận tín hiệu nano USB receiver, tầm hoạt động tối đa khoảng 10m. Chuột có tính năng tự động tắt nguồn khi không sử dụng, đồng thời cũng trang bị nút mở/tắt nguồn ở mặt dưới nhằm duy trì tuổi thọ pin.

Logitech M305 trông gọn gàng và mạnh mẽ hơn so với M215. Hình dáng dạng vòm lọt gọn trong tay người dùng, phần hông được "chít ben", bọc lớp cao su mềm tạo cảm giác êm, giữ chuột không bị "lọt tay". Với thiết kế đối xứng, hỗ trợ 2 phím cơ bản trái, phải và nút cuộn ở giữa, M305 thích hợp cho cả người thuận tay phải lẫn tay trái. Về mặt công nghệ, M305 cũng trang bị cảm biến quang, độ phân giải 1.000dpi, kết nối máy tính bằng công nghệ sóng radio tần số 2,4GHz với bộ thu nhận tín hiệu nano USB receiver có tầm hoạt động tối đa khoảng 10m. Chuột cũng hỗ trợ tính năng tự động tắt nguồn thông minh và nút mở/tắt nguồn ở mặt dưới.

Logitech M555b thuộc dòng chuột không dây, trang bị cảm biến laser độ phân giải 1.000dpi. "Giao tiếp" với máy tính qua công nghệ Bluetooth, băng tần 2,4GHz, tầm hoạt động trong khoảng 10m. Khoác bộ cánh bóng bẩy tông xám, kiểu dáng thể thao, M555b thuôn gọn với những đường nét bo tròn nhẹ nhàng. Thiết kế hướng đến người dùng di động, M555b trang bị 2 phím trái, phải và nút cuộn ở giữa. Đặc biệt, nút cuộn hỗ trợ 2 chế độ là "click to click" truyền thống và "hyper fast" giúp lướt nhanh qua những văn bản, tài liệu hoặc website. Logitech M555b cũng hỗ trợ tính năng tự động tắt nguồn thông minh và nút mở/tắt nguồn ở mặt dưới.

Thử nghiệm thực tế cho thấy cả 3 chú chuột hoạt động khá nhạy. Tuy là chuột "không đuôi", nhưng cả 3 có độ trễ thấp, trỏ chuột trên màn hình đáp ứng tức thời mỗi khi di chuyển chuột, độ chính xác cao. Ngoài ra, M555b với ưu điểm của công nghệ cảm biến laser nên có phần linh hoạt hơn, trỏ chuột di chuyển mượt hơn, độ chính xác cao hơn. M215 và M305 sử dụng pin AA, có trọng lượng vừa phải, thích hợp với nhiều cỡ tay người dùng, trong khi M555b cần đến 2 pin AA nên khá nặng, thích hợp với người dùng có cỡ tay lớn.

Logitech M215 giá 477.000đ. Logitech M305: 630.000đ. Logitech M555b: 1.507.000đ. Bảo hành 1 năm.

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ: **Digiworld.** ĐT: (08) 3929 0058.

Driving Force GT
Giải trí hay chuyên nghiệp?

Là một tên tuổi quen thuộc đối với các game thủ thể loại đua xe qua các sản phẩm vô lăng "đình đám" như G27 Racing Wheel hay MOMO Racing... nhưng có mức giá khá cao, các sản phẩm trên chỉ thích hợp với người dùng cao cấp hay các game thủ thuộc dạng "hard core". Vừa qua Logitech cũng đã giới thiệu đến người tiêu dùng sản phẩm vô lăng Driving Force GT, được "quảng bá" là bộ vô lăng dành riêng cho tựa game đua xe nổi tiếng Gran Turismo 5 trên hệ máy Playstation 3.

Thoạt nhìn trông Driving Force GT không khác mấy so với các bộ vô lăng khác của Logitech. Vẫn với kiểu thiết kế vô lăng 3 chấu, được bọc cao su chống trượt tạo cho người dùng cảm giác cầm lái chắc chắn trong khi "vẫn làm chủ" được tình hình trên đường đua. Các nút bấm được thiết kế trực quan, dễ sử dụng. Ngoài các nút thông thường tương tự các sản phẩm vô lăng khác như phím D-pad, các nút tam giác, tròn, X, vuông và các phím chức năng, Driving Force GT còn có một nút xoay tạo nên nét đặc trưng cho sản phẩm này. Công dụng của nút xoay dùng để hiệu chỉnh các thông số của hệ thống thắng và truyền động của xe...

Thử nghiệm với Need for Speed: Shift cho thấy vô lăng tạo cho người dùng cảm giác rất thực trong quá trình "cầm lái". Vô lăng có khả năng xoay được đến 90° cho cảm giác hơi nặng khi xe ở tốc độ chậm và nhẹ dần khi tốc độ tăng lên. Các phím chức năng cũng như định hướng khá nhạy, cần số được "bo tròn" và nằm ở vị trí khá "thoáng" tạo sự thoải mái tối đa trong việc điều khiển những chiếc "xế hộp" của các game thủ. Trong khi đó 2 "pedal" dùng để tăng gas và thắng cho cảm giác nhẹ và tương tác rất tốt với "lực đạp" của người sử dụng. Việc cài đặt và cố định Driving Force GT khá dễ dàng với các chốt được đặt phía dưới vô lăng.

Được trang bị bộ cảm biến chuyển động Force Feedback, bộ sản phẩm không chỉ cho cảm giác khá "đã" với tựa game Need for Speed: Shift mà còn với các tựa game cùng thể loại khác. Nếu như bạn đang cần tìm một sản phẩm vô lăng để thể hiện "tay lái lụa" trong các game đua xe trên hệ Playstation 3 thì Logitech Driving Force GT, với mức giá chấp nhận được cùng tính năng khá hoàn hảo chính là sự lựa chọn đúng đắn nhất vào thời điểm hiện tại.

Giá bán: 3.787.000 đồng, bảo hành 1 năm.

SU SU

LIÊN HỆ: **Digiworld.** ĐT: (08) 3929 0058.

Logitech G940 Flight System

Sẵn sàng cất cánh

Trước khi sản phẩm này xuất hiện trên thị trường, nhiều game thủ luôn thắc mắc: "Tại sao một hãng sản xuất thiết bị hàng đầu lại không đưa ra một thiết bị chuyên dụng cho các game máy bay?". Nhưng khi nhận được sản phẩm thử nghiệm G940 Flight System do Logitech gửi qua, chúng tôi tin rằng các fan hâm hộ dòng game lái máy bay mô phỏng sẽ bị "choáng" với số lượng thiết bị đi kèm, cả những chi tiết được thiết kế trông rất chuyên nghiệp. Không đơn giản là một cần joystick với vô số nút bấm như trước đây, bộ G940 "chiếm" của ta đến 3 vị trí cố định: một cần joystick với khả năng phản hồi lực, một cần gạt tăng tốc và một bàn đạp được mô phỏng như thật.

Một trong những điểm G940 dễ dàng vượt qua các thiết bị khác chính là khả năng phản hồi lực. Khả năng phản hồi lực mang đến cho người chơi game cảm giác như đang ngồi trong buồng lái thực thụ, mỗi lần đổi hướng, cần gạt rung lên thể hiện sự cản trở của môi trường đối với máy bay.

Điều đáng phải suy nghĩ chính là mức giá khá cao của bộ G940 tại thời điểm hiện tại. Sẽ không ít người phải đắn đo khi trang bị G940 cho một mục đích duy nhất: Lái máy bay!

Giá bán: 9.496.000 đồng, bảo hành 1 năm.

SU SU

LIÊN HỆ: **Digiworld.** ĐT: (08) 3929 0058.

Thùng máy giải trí đa phương tiện

KHOÁC BỘ CÁNH TỒNG TRẦM LỊCH LÃM, THIẾT KẾ MANG CHÚT PHONG VỊ HOÀI CỔ, THÙNG MÁY HTPC DH 101 CŨNG KHÔNG KÉM CẠNH KHI "KHOE DÁNG" CÙNG CÁC THIẾT BỊ GIẢI TRÍ KHÁC CHO PHẦN TRÌNH DIỄN ĐA PHƯƠNG TIỆN TRONG NGÔI NHÀ SỐ.

DH 101 thuộc dòng giải trí đa phương tiện (HTPC), thùng máy dạng nằm (desktop), kết cấu gọn đẹp, khả năng chịu lực tốt. Tương tự 2 thùng máy DH 103 và 104 (ID: G1004_85) Thế Giới Game từng giới thiệu, DH 101 cũng được chăm chút rất kỹ từ kiểu dáng cho đến phần nội thất. Ấn tượng người dùng với nước sơn đen bóng thường sử dụng trên những chiếc đàn piano, "mặt tiền" sử dụng chất liệu nhôm cao cấp, dày đến 5mm. Ngoài các ngõ giao tiếp USB, IEEE 1394, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97, DH 101 cũng tích hợp màn hình LCD, các phím chức năng và nút điều chỉnh âm lượng được bố trí trực tiếp ở mặt trước, tăng khả năng tương tác với người dùng. Ngoài việc hiển thị thông tin trên màn hình LCD, khi kết hợp cùng tiện ích Media LAB (phiên bản mới nhất 7.77.1022 hỗ trợ Windows 7 32bit lẫn 64bit, tải về tại website NSX) và bộ điều khiển từ xa, cho phép người dùng dễ dàng điều khiển, quản lý việc trình diễn hình ảnh, xem phim, nghe nhạc.

Khả năng hỗ trợ phần cứng khá tốt, tương thích với bo mạch chủ (BMC) chuẩn ATX lẫn micro ATX. Thiết kế bên trong rộng và thoáng, không vướng víu cả với cấu hình sử dụng đa card đồ họa. Mặt trước có 1 khoang gắn ổ đĩa 5¼" và 3 khoang 3½", mặt sau có 7 khe gắn card mở rộng. Hầu hết linh kiện phần cứng cũng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng. Điểm đặc biệt trong thiết kế của DH 101 là khả năng chống rung và giảm thiểu tiếng ồn phát sinh khi hệ thống hoạt động. Mặt trước và 2 nắp bên cũng có lớp đệm giúp việc đóng mở êm hơn. Chân đế thùng máy có thêm lớp đệm cao su nhằm hấp thụ chấn động và chống trượt. Khoang gắn ổ cứng được thiết kế dạng trượt khá độc đáo và cũng có lớp đệm cao su hấp thụ chấn động.

Các chế độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 (8xAA, 16xAF, độ phân giải 1280x1024x32bit) và "ép" BXL bằng phần mềm Prime95 liên tục 4 giờ trong môi trường 28 độ C, kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor. Với hệ thống tản nhiệt gắn sẵn khá đơn giản, gồm 1 quạt 120mm, tốc độ 1.500rpm ở mặt trước và 2 quạt 60mm, tốc độ 1.800rpm mặt sau thùng máy, DH 101 vẫn thực hiện tốt chức năng tản nhiệt, giữ các linh kiện phần cứng mát mẻ và ổn định. Cụ thể khi nhiệt độ GPU tăng từ 53 độ C (chế độ không tải) lên 76 độ C (3DMark 06) và nhiệt độ BXL từ 47 độ C lên 77 độ C (Prime95), ảnh hưởng không nhiều đến nhiệt độ bên trong thùng máy, chỉ dao động trong khoảng 36 đến 42 độ C ở cả 3 phép thử. Tương tự với phần trình diễn hình ảnh (slideshow) và xem phim, Thế Giới Game cũng đo được nhiệt độ bên trong thùng máy dao động ở mức 38 độ C, trong khi nhiệt độ BXL là 62 độ C, card đồ họa 58 độ C và ổ cứng là 43 độ C. Giá 3.400.000đ, bảo hành 3 năm.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ: **Sao Biển.** ĐT: (08) 3862 4741.

Razer Arctosa hay Logitech G19?

HAI BÀN PHÍM CHUYÊN DỤNG CHO GAME MỚI KHIẾN CÁC "THƯỢNG ĐẾ" ĐIÊN ĐẦU LỰA CHỌN

Razer Arctosa

Kiểu dáng "ngoan hiền", thiết kế đơn giản nhưng đầy ấn tượng, Razer Arctosa thích hợp cho những game thủ không thích sự cầu kỳ, rối rắm. Arctosa có kích thước 47x22,2x2cm, nặng khoảng 750g; tương đương với kích thước bàn phím chuẩn nhưng có thêm vùng đệm kê tay. Điểm đặc biệt trong thiết kế Arctosa là cấu trúc các phím nhấn mỏng, nhẹ, mang lại cảm giác thoải mái khi sử dụng. Hai công nghệ không thể thiếu trong dòng sản phẩm dành cho game thủ của Razer là Anti-Ghosting (nhập đồng thời nhiều phím) và Hyper Response (độ nhạy phím nhấn cao). Anti-Ghosting (áp dụng cho nhóm phím WASD) giúp ghi nhận chính xác hơn các phím (hoặc tổ hợp phím) được nhấn cùng lúc, chẳng hạn ngắm bắn khi di chuyển chậm trong tư thế quỳ. Hyper Response giúp cải thiện tốc độ game khi hệ thống có nhiều nguyên nhân gây ra hiện tượng lag (trễ hình). Ngoài ra, trong trạng thái chiến đấu (chế độ game mode) còn cho phép khóa phím Windows, "thủ phạm" dễ gây ức chế cho game thủ khi nhấn nhầm trong các trận chiến căng thẳng. Tương tự với nhóm phím giải trí đa phương tiện sử dụng phím bấm thông dụng chứ không trang bị tính năng cảm ứng như "nhện nước" Lycosa. Cách thiết kế này cũng tránh trường hợp vô ý khởi chạy hoặc thay đổi trạng thái của ứng dụng đa phương tiện.

Tiện ích đi kèm bổ sung nhiều tùy chọn linh hoạt hơn, ngoài việc cho phép thiết lập và lưu trữ đến 10 profile khác nhau thì Arctosa còn hỗ trợ lập trình macro (Macro Key Functions). Giá: 1.028.000đ, bảo hành 2 năm.

Logitech G19

Khác với vẻ "ngoan hiền", đơn giản của Arctosa, G19 ấn tượng người dùng với kích thước thuộc hàng đồ con (50x26,8x4,8cm), nặng khoảng 1,3kg. G19 cũng là phiên bản đầu tiên được Logitech trang bị màn hình LCD độ phân giải 320x240 pixel giúp game thủ dễ dàng quan sát những thông tin quan trọng của hơn 60 tựa game được hỗ trợ như Counter-Strike, World of WarCraft. Ngoài ra, màn hình này còn có khả năng hiển thị các thông số của hệ thống như CPU, RAM và thậm chí còn được dùng cho việc nghe nhạc, xem phim, ảnh, truy cập Internet, đọc tin tức, vv..vv.. Thiết kế hướng đến giới game thủ, G19 cũng hỗ trợ khả năng nhập đồng thời nhiều phím (Multi-key input). Các phím bấm có độ nhạy rất tốt, phím nhấn êm, không quá cứng mà cũng chẳng quá mềm. Bề mặt phím hơi cong, mang lại "cảm giác phím" tốt hơn. Nút chuyển từ trạng thái dùng máy tính bình thường sang chơi game, sẽ vô hiệu hóa phím Windows. Đặc biệt, G19 cũng có khả năng phát sáng với 4 sắc màu khác nhau có thể tùy chọn tùy thuộc môi trường sử dụng. Ánh sáng đèn Caps Lock, Num Lock và Scroll Lock không quá mạnh, đủ để hiển thị trạng thái bàn phím.

Ngoài nhóm phím thiết kế (gồm 101 phím), G19 còn có thêm 3 nhóm phím phụ gồm: nhóm phím có thể lập trình (programmable) đặt ở bên trái với 12 phím từ G1 đến G12, nhóm phím điều khiển đa phương tiện ở bên phải và nhóm phím quản lý các ứng dụng hiển thị trên màn hình LCD ở giữa. Khả năng lập trình là một trong những điểm mạnh của G19. Sức mạnh của bàn phím này nằm ở chỗ những phím bấm có khả năng lập trình, cho phép bạn ngay lập tức thực thi nhiều lệnh phức tạp chỉ với một thao tác nhấn phím. Khi kết hợp cùng 3 phím trạng thái (M1, M2, M3), G19 có khả năng mở rộng đến 36 phím, tha hồ cho game thủ thiết lập các profile, macro. Tiện ích đi kèm Logitech G-series Key Profiler mặc định hỗ trợ đến 150 game khác nhau; và cứ mỗi game thuộc số này hỗ trợ tối đa 36 macro (tương ứng với nhóm phím lập trình của G19). Bạn cũng có thể ứng dụng khả năng lập trình tuyệt vời này lên các ứng dụng văn phòng, duyệt web để thực hiện những tác vụ lặp đi lặp lại 1 cách nhàm chán. Giá: 3.768.000đ (bảo hành 1 năm).

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ: **RAZER ARCTOSA: SV House.** ĐT: (04) 3771 0132; **Thanh Trường.** ĐT: (08) 3925 2054
LOGITECH G19: Digiworld. ĐT: (08) 3929 0058

Chơi game trên iPad

Dù chỉ mới ra mắt chưa đầy 1 tháng, iPad – máy tính bảng của Apple đã "tẩu tán" được một triệu máy, nhanh hơn hai lần so với thời điểm chiếc iPhone đầu tiên của hãng xuất hiện trên thị trường. Không những vậy, những người sở hữu iPad đã tải về hơn 12 triệu ứng dụng từ App Store, hơn 1,5 triệu sách điện tử từ iBookstore. Các nhà phát triển đã tạo ra hơn 5.000 ứng dụng mới cho iPad. Chiếc máy tính bảng này còn có thể chạy được hầu hết 200.000 ứng dụng trên App Store, bao gồm các ứng dụng cho iPhone hoặc iPod Touch. Với iPad người dùng có thể duyệt web, nhận và gửi email, thưởng thức và chia sẻ hình ảnh, xem phim HD, đọc sách điện tử… và tất nhiên không thể thiếu tính năng chơi game cảm ứng hấp dẫn, thú vị vốn đã quá nổi tiếng từ thời iPhone. Trong khuôn khổ bài viết này, TGG chỉ mổ xẻ chiếc máy tính bảng này dưới góc nhìn của một game thủ.

Chiếc máy tính bảng của Apple được trang bị màn hình cảm ứng đa điểm 9,7 inch, độ phân giải 1024 x 786 (tỉ lệ 4:3), không thuộc chuẩn màn hình rộng dành cho giải trí thay vì là 16:9 như iPhone và MacBook. Điểm ấn tượng của iPad là máy chỉ dày 1,27 cm và nặng khoảng 680g. Giao diện của máy khá trực quan và đơn giản như pha trộn giữa giao diện của iPhone và Mac OS X. Máy có bàn phím ảo QWERTY chiếm diện tích lớn nên thao tác gõ văn bản diễn ra rất thuận lợi. Tuy nhiên đáng tiếc là bàn phím này lại không tích hợp các phím số và chữ trên cùng một giao diện khiến việc gõ tiếng Việt theo kiểu VNI sẽ gặp rất nhiều khó khăn. Mặt sau của máy là lớp hợp kim nhôm sang trọng. Tuy nhiên lớp vỏ này rất dễ trầy và trơn nên nếu cầm nắm không cẩn thận có thể làm rớt máy. Chính vì vậy bạn nên trang bị vỏ silicon hay vỏ da để bảo vệ cho máy.

Được trang bị bộ xử lý A4 với tốc độ 1GHz tích hợp khả năng xử lý đồ họa, dung lượng flash lưu trữ có ba mức tùy chọn là 16 GB, 32 GB và 64 GB. Ipad được trang bị các kết nối phổ biến hiện nay như Bluetooth 2.1 + EDR, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, mạng 3G hay GMS. Máy cũng được tích hợp loa chất lượng khá to và cổng cắm tai nghe chuẩn 3.5 mm. Với kích thước gọn nhẹ nhưng đa năng như vậy, chiếc máy tính bảng này còn tạo được ấn tượng mạnh với người dùng nhờ thời lượng pin sử dụng đáng nể. Theo Apple chiếc máy này có thể xem phim liên tục 10 giờ, nghe nhạc 140 giờ và bạn chỉ phải sạc lại máy duy nhất một lần trong một tháng nếu như chuyển máy qua trạng thái chờ (standby).

Thử nghiệm sơ bộ khả năng chơi game của iPad, người viết đã chọn ra năm tựa game có phiên bản được thiết kế riêng cho chiếc máy tính bảng này là N.O.V.A (game hành động góc nhìn thứ nhất), Mirror's Edge (game hành động phiêu lưu 2D), Real Soccer 2010 (game đá banh), Asphalt 5 (game đua xe), Dungeon Hunter (game nhập vai 2D giống Diablo). Nhờ màn hình to rõ, độ sáng cao nên ấn tượng đầu tiên khi thưởng thức các tựa game này là việc thao tác hoàn toàn dễ dàng hơn nhiều khi thưởng thức trên phiên bản iPhone trước đây. Tuy nhiên, cũng do màn hình lớn nên thao tác lựa chọn vũ khí trong game N.O.V.A và sử dụng các bình hồi phục sức khỏe trong game Dungeon Hunter diễn ra khá khó khăn. Để thực hiện những việc này người viết buộc phải phải dùng một tay giữ máy để tay còn lại có thể thao tác và chạm vào các icon tương ứng. Vì lý do này, các trận đấu súng trực tuyến của N.O.V.A diễn ra kém kịch tích dù kết nối vào server chính của game khá nhanh và hiện tượng lag hay đứt kết nối không hề xảy ra suốt quá trình thử nghiệm. Với game Real Soccer 2010 việc thực hiện các pha ném biên khá hồi hộp, bởi lẽ game buộc người chơi phải cầm iPad và thao tác y chang cầu thủ thật ngoài đời. Với lớp vỏ trơn dễ tuột của iPad thì đây

là thao tác không hề dễ dàng chút nào.

Hai game Mirror's Edge và Asphalt 5 lại vận hành khá trơn tru nhờ khai thác chức năng đa chạm, đa điểm và đặc biệt là cảm biến gia tốc rất tốt. Chẳng hạn như khi điều khiển nhân vật nữ chính Faith Connors (game Mirror's Edge) thực hiện "bích hổ du tường", người chơi chỉ cần rê tay nhanh để nhân vật lấy đà, sau đó vuốt đồng thời miết và di chuyển ngón tay vào bờ tường tương ứng. Trong khi đó, việc luồn lách trên các đường đua của Asphalt người chơi chỉ cần nghiêng iPad theo chiều tương ứng.

Như đã đề cập, do xài chung hệ điều hành iPhone OS nên iPad hoàn toàn tương thích ngược với hầu hết các ứng dụng trên iPhone, người viết quyết định thử nghiệm một số tựa game trên iPhone và kết quả nhận được khá mĩ mãn. Khi chơi các game trên iPhone, game thủ sẽ được tùy chọn giữ nguyên kích thước như trên iPhone hoặc phóng to bằng với kích thước màn hình iPad. Khi thực hiện việc phóng to với các game thử nghiệm là Chaos Rings, Luna, chất lượng hình ảnh bị bể, không được nét do độ phân giải của các tựa game này thấp hơn so với độ phân giải của iPad. Bù lại việc thao tác các phím bấm, duyệt các menu lệnh dễ dàng hơn nhiều so với iPhone.

Nhìn chung ngoài các chức năng đa dạng, phong phú, thiết kế cực kỳ bắt mắt, iPad còn là chiếc máy chơi game rất nhiều tiềm năng đang được nhiều nhà phát triển game danh tiếng khai thác và phát triển. Rào cản duy nhất và cũng là lớn nhất của chiếc máy hiện nay chính là giá bán. Giá tham khảo cho phiên bản 16 GB (Wifi): 13.370.000 đồng.

NGỌC NHI

LIÊN HỆ: **Halo Shop** 82 Pasteur, Q.1, TP. HCM. ĐT: (08) 38218361 – 39141494

NHỮNG GAME ĐÁNG TẢI VỀ cho iPad

Xuất hiện chưa đầy một tháng, nhưng chợ game của iPad cực kỳ nhộn nhịp với hơn 1500 tựa game lớn nhỏ khác nhau. Bài viết này TGG xin được lọc ra một số tựa game đáng chú ý nhất dành cho chiếc máy tính bảng này để bạn đọc tham khảo!

1. MIRROR'S EDGE: phiên bản dành cho PC và console trước đây của Mirror's Edge không đạt được thành công như mong muốn của Electronic Arts do cách chơi thiếu sự đột phá, kém lôi cuốn. Tuy nhiên phiên bản dành cho iPad lại là sự lột xác hoàn toàn. Chỉ được dàn dựng dưới góc nhìn 2D nhưng trò chơi khiến các game thủ bị lôi cuốn từ đầu đến cuối không chỉ bởi nền đồ họa rực rỡ mà còn vì cách điều khiển cảm ứng độc đáo.

2. GODFINGER: đúng như tên gọi của mình, GodFinger đưa người chơi trở thành thượng đế quyền uy có khả năng "hô mưa gọi gió", quản lý thần dân của mình chỉ bằng những ngón tay. Đây cũng là một trong số trò chơi trên iPad hiện nay cho phép kết nối cùng bạn bè thông qua mạng xã hội Plus+ để tặng quà hoặc trao đổi hàng hóa với họ nhằm củng cố và phát triển vương quốc của mình. Điều quan trọng cuối cùng, đây là trò chơi hoàn toàn miễn phí.

3. NEED FOR SPEED SHIFT: giá bán thuộc hàng đắt nhất trong tất cả các game trên iPad hiện nay (gần 290 ngàn đồng) nhưng Need for Speed Shift chinh phục người chơi bởi nền đồ họa bóng bẩy, cách điều khiển cảm ứng chuyển động tuyệt vời, các tùy chọn nâng cấp, mau bán xế hộp phong phú và đa dạng hơn hẳn so với phiên bản dành cho iPhone trước đó.

4. REAL RACING HD: là phiên bản nâng cấp đồ họa từ trò chơi Real Racing trên iPhone trước đây. Real Racing HD có cách chơi thú vị không kém gì Need For Speed Shift khi đưa người chơi vào những đường đua nóng bỏng, quyết liệt. Tuy không thể cho phép người chơi đối đầu trực tiếp với các game thủ khác thông qua chức năng trực tuyến hấp dẫn nhưng game cho phép bạn cập nhật file ghost – lưu trữ thành tích của bạn qua từng vòng đua để cập nhật lên server chính nhằm so sánh thành tích với các bạn chơi khác.

5. FIGHT CONTROL HD: trong game bạn sẽ nắm quyền kiểm soát không lưu, điều hành những chuyến bay hoàn toàn bằng ngón tay của mình. Không chỉ vậy, bạn còn có thể phối hợp hoặc tranh tài cùng với bạn chơi khác đang sở hữu một phiên bản của Fight Control trên iPad, iPhone hoặc thậm chí là iPod Touch.

6. PLANTS VS. ZOMBIES HD: không phải là tựa game mới mẻ gì của Pop Cap, nhưng trò chơi xây vườn chống "thây ma" vẫn chứng tỏ sự hấp dẫn, độc đáo của mình. Đặc biệt là giờ đây việc điều khiển trong game bạn có thể thực hiện bằng các ngón tay của mình và quan trọng hơn cả là phiên bản này chỉ tốn phân nửa giá so với phiên bản dành cho PC trước đây!

7. X-PLANE: nội dung không thể sánh bằng phiên bản trên nền PC nhưng cách điều khiển cảm biến đầy thú vị trên iPad sẽ cho phép bạn thưởng thức tựa game mô phỏng bay này theo phong cách mới hấp dẫn, độc đáo hơn.

DINGOO
Máy chơi game cầm tay của Trung Quốc

Thoạt nhìn, thiết kế của Dingoo Digital làm các game thủ liên tưởng nhiều đến Game Boy Micro (GBM) của Nintendo trước đây. Tuy nhiên, Dingoo Digital đến từ nhà sản xuất Dingoo Digital Technology Ltd. Cụ thể kích thước máy 125 x 55,5 x 14 mm, cân nặng 110g. Máy được trang bị CPU Ingenic JZ4732 @ chạy ở tốc độ 336MHz, có thể overlock lên 433MHz. Dingoo có bộ nhớ vật lý 32 MB, bộ nhớ trong (từ 2 đến 8G tùy vào mô-đen) có thể mở rộng qua khe thẻ nhớ MiniSD hoặc SDHC. Dingoo sở hữu màn hình LCD 2,8 inch có độ phân giải 320x240, 65 ngàn màu và pin có thể hoạt động liên tục trong bảy giờ.

Ngoài cụm phím D-Pad, máy còn có hai phím L, R, 4 phím hành động A, B, X, Y và hai phím quen thuộc Select và Star. Bên thân phải của máy là phím công tắc bật, tắt, giắc cắm tai nghe 3,5 mm. Thân trái là nút reset và mic. Tuy nhiên, hai nút này được dấu chìm bên trong và để thao tác được bạn phải dùng vật nhọn có đầu nhỏ. Thân dưới của máy là loa; ngõ USB để sao chép dữ liệu, kết nối với PC hoặc sạc pin; khe cắm SDHC; ngõ xuất ra TV.

Dingoo có giao diện rất thân thiện, tương tự như PSP khi chia tất cả các mục theo dạng thanh ngang. Có tổng cộng 10 mục trong chiếc máy nhỏ xinh này và phần lớn đều quen thuộc với các game thủ như Game Center - nơi quản lý các thư mục, tập tin liên quan tới game, Music Hall - thư viện nhạc; Movie Theater - các tập tin phim ảnh; Picture - các tập tin liên quan đến âm nhạc… Đặc biệt là với chiếc máy này các game thủ còn được làm quen với các mục vốn chỉ thấy ở một số máy chơi game cầm tay cao cấp, chẳng hạn như Radio - nghe đồng thời lưu lại các kênh radio được phát trên sóng FM mà mình yêu thích; Record - ghi âm; Library - đọc các file ebook.

Các định dạng mà máy hỗ trợ cũng rất đa dạng. Điển hình như máy hỗ trợ các tập tin âm nhạc phổ biến MP3/WMA/APE/FLAC/RA… Đối với các tập tin phim ảnh, máy hỗ trợ các định dạng AVI/MOV/MP4/MPEG… Trong quá trình sử dụng bạn có thể cập nhật các firmware mới nhất cho máy để đọc được nhiều định dạng hơn.

Đầu game được viết riêng cho Dingoo không nhiều, phần lớn đều là tiếng Trung, chỉ có một số ít là hỗ trợ song song hai ngôn ngữ Trung và Anh như 7 Days Salvation, Ultimate Drift, Dream Drift, Dingoo Snake, Amiba's Candy, Hell Striker. Tất cả các tựa này đều được chép sẵn bên trong máy ngay từ lúc mới mua. Tuy nhiên, tính năng nổi trội của hệ máy này là nó có phần mềm giả lập để các game thủ trải nghiệm lại các game từng phát hành trên các hệ máy cổ điển trước đây như Game Boy Advance, NES, SNES, CPS1, CPS2, Sega Mega Drive/Genesis… chỉ với thao tác đơn giản là chép "rom" trò chơi vào đúng thư mục mà máy phân chia sẵn. Chương trình giả lập này còn cho phép các game thủ có thể save và load game mọi lúc mọi nơi nên rất thuận tiện.

Thử nghiệm Dingoo với một số game trên Game Boy Advance trước đây như Castlevania: Circle of the Moon, Banjo Pilot, Golden Sun… máy đều hoạt động rất mượt cả hai phần âm thanh lẫn hình ảnh. Việc xuất hình và âm ra TV cũng hoàn toàn đơn giản mà không gặp bất kỳ trở ngại nào. Phụ kiện kèm theo Dingoo bao gồm sạc, dây xuất ra TV, cáp USB, tai nghe. Hiện tại chiếc handheld này có giá khoảng 1.750.000 đồng.

ANH TUẤN

LIÊN HỆ: **Mi Mi Game** 55A – 114 Pasteur Quận 1, Tp HCM. Điện thoại: (08) 3.9140.594 – 3.9140.495

Chơi game di động mát hơn

Nếu bạn có dùng máy tính xách tay (MTXT) để chơi game, NotePad X-Lite, NotePad U1 và NotePad U2 là 3 giải pháp tản nhiệt chủ động với các quạt làm mát hoạt động êm, tạo cảm giác thoải mái khi sử dụng.

NotePad X-Lite

Tản nhiệt có thiết kế tương tự NotePad X1 (ID: A0906_76), kiểu dáng cách điệu từ chữ X khá lạ mắt với 1 quạt tản nhiệt loại lớn ở vị trí trung tâm. Không khí lấy vào từ bên dưới và được quạt đẩy ra 4 góc để làm mát toàn bộ mặt dưới của MTXT. NotePad X-Lite có kích thước 33x25x43cm, nặng khoảng 0,65kg, thích hợp với nhiều dòng MTXT khác nhau từ 9 đến 15,4 inch. Tản nhiệt được làm từ nhựa ABS, mặt trên bằng kim loại dạng lưới kết hợp quạt tản nhiệt tốc độ cao, giúp không khí lưu chuyển tốt hơn, hiệu năng tản nhiệt cao hơn. Thiết kế chống trượt (anti-slip) với các miếng đệm chịu lực bằng cao su mềm. Góc nhìn màn hình được nâng lên, tạo sự thoải mái khi sử dụng. Đặc biệt, X-Lite còn được trang bị 1 quạt tản nhiệt kích thước thuộc hàng "khủng", đến 14cm, lấy nguồn từ cổng USB của máy tính. Quạt hoạt động rất êm, độ ồn khoảng 19dBA, tốc độ khoảng 1.000rpm, hiệu suất tải khí đạt 32CFM, tương đương 0,896m3/phút. Giá 286.000đ, bảo hành 12 tháng.

NotePad U1 & U2

NotePad U1 có kích thước nhỏ gọn, 27x21x5,3cm và chỉ nặng 265g, thích hợp với các dòng MTXT gọn nhẹ có kích thước màn hình từ 7 đến 14 inch, trong khi phiên bản "mở rộng" NotePad U2 có kích thước lớn hơn, 34,3x26,6x5,7cm và nặng 725g, là lựa chọn thích hợp cho các dòng MTXT giải trí đa phương tiện có kích thước màn hình lên đến 17inch. Tản nhiệt có thiết kế đơn giản, 2 cạnh dưới được bo tròn mềm mại trong khi cạnh trên được "gấp" lại tạo độ nghiêng, giúp nâng góc nhìn màn hình, tăng tính tiện dụng cho người dùng. Cả 2 được chế tạo từ hợp kim nhôm chất lượng cao, bề mặt tiếp xúc với MTXT dạng lưới giúp việc tản nhiệt nhanh hơn, các miếng đệm cao su loại lớn, giúp tản nhiệt "đứng" vững hơn, bảo vệ máy tính tốt hơn. Quạt tản nhiệt có thể tháo ráp dễ dàng, cho phép chuyển đến vị trí nóng nhất của MTXT để việc tản nhiệt đạt hiệu quả cao nhất. Ngoài chức năng cơ bản là hỗ trợ hệ thống tản nhiệt tốt hơn, khi đặt MTXT nằm gọn bên trong, đế tản nhiệt sẽ kiêm nhiệm vai trò "vệ sĩ", bảo vệ máy tính khỏi sự va đập khi di chuyển; cách thiết kế tiện dụng này cũng giúp túi đựng máy tính gọn gàng hơn. NotePad U1 giá 343.000đ, NotePad U2 giá 439.000đ, bảo hành 12 tháng.

U1

U2

Thử nghiệm thực tế cùng MTXT Dell Vostro 1320 và công cụ PCMark Vantage (chạy 3 lần liên tục) trong môi trường 27 độ C, kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor cho thấy NotePad X-Lite với quạt tản nhiệt thuộc hàng "khủng" (kích thước 14cm) giúp nhiệt độ BXL và ổ cứng thấp hơn 3 độ C so với không sử dụng đế tản nhiệt. NotePad U2 cũng cho kết quả tương tự với 2 quạt tản nhiệt loại 8cm, tốc độ 2.000rpm cùng thiết kế linh hoạt, cho phép di chuyển quạt tản nhiệt đến những vị trí nóng nhất của MTXT. Không ấn tượng như 2 tản nhiệt trên, NotePad U1 với 1 quạt tản nhiệt loại 8cm, tốc độ 2.000rpm cũng giúp nhiệt độ BXL và ổ cứng máy tính thử nghiệm thấp hơn 1 độ C so với không sử dụng đế tản nhiệt. Điểm cần lưu ý là tùy thuộc vào cấu trúc, cách thiết kế phần cứng của mỗi dòng MTXT mà kết quả đạt được có thể khác nhau. Ngoài ra, môi trường thử nghiệm khá "mát mẻ" đã phần nào hạn chế sự gia tăng nhiệt độ của các thiết bị phần cứng.

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ:

Alpha. ĐT: (08) 3925 0719.

Chọn game

Cái nóng của mùa hè như đang được tăng nhiệt từ những tít báo "Siết chặt...", "phạt nặng, cấm game online...". Các bậc cha mẹ chưa hết lo nỗi lo muôn thuở về việc gửi con đi đâu, lại thêm cuống lên sợ ngày rộng tháng dài làm sao để con không chúi vào cái thứ đáng sợ mang tên "game online".

Những biện pháp quản lý được thay đi đổi lại, bàn thảo nhiều lần. Những tranh cãi về lợi hại của trò chơi điện tử vẫn là đề tài nóng cả trên báo chí, trên bàn nghị sự của các hội thảo, giữa những người chơi game với những người không có khái niệm gì về game, và của cả những nghiên cứu nghiêm túc... Phải nhìn nhận một thực tế là dù có tranh cãi cách nào đi chăng nữa thì cuộc sống ảo vẫn cứ ngày càng chiếm được vị trí chắc chắn trong cuộc sống thực của mỗi chúng ta. Có quản lý cách nào đi nữa thì việc tiếp cận với game là điều không tránh được, hơn nữa tuổi bắt đầu chơi game lại ngày càng nhỏ lại. Bởi vì, máy vi tính (mà không chỉ một cái) nay là thứ không thể thiếu trong mỗi gia đình. Chẳng những thế, máy ngày càng đẹp, càng hiện đại, tiện dụng và với sự tiến bộ các thiết bị xử lý và kỹ thuật đồ họa, những trò chơi có thể gây sửng sốt trí tưởng tượng của trẻ cứ ra mới hầu như mỗi ngày, trò sau hấp dẫn hơn trò trước, mang lại những cảm giác đa dạng mà vì nhiều lý do không phải lúc nào và không phải ai cũng có thể trải nghiệm trong thực tế. Đây chính là một trong những giá trị của game và cũng chính là điều khiến game hấp dẫn được rất nhiều người bất chấp tuổi tác, vị trí địa lý, thành phần xuất thân.

Vậy tại sao những biện pháp giáo dục, phân tích lợi hại trên cơ sở khoa học không được đưa lên hàng đầu trong các biện pháp quản lý? Thay vì phải rạch ròi đen trắng, tại sao không tiếp cận một cách hợp lý: không ngăn cản gay gắt (vì càng ngăn cản càng xui khiến người ta tò mò), nhưng cũng không lơ là, thiếu kiểm soát. Phân loại trò chơi một cách cụ thể, rõ ràng, tìm hiểu thấu đáo điều gì thực sự đáng ngại đối với người chơi game ở từng lứa tuổi, như vậy có lẽ thuyết phục hơn chăng?

Game nhìn từ góc độ tâm và sinh lý

Chúng ta sẽ cùng tham khảo ý kiến phân tích các loại trò chơi từ góc độ tâm lý và sinh lý:

1. Về mặt tâm lý, có một số trò chơi có những quy định, quy luật khác với quy luật của cuộc sống thực, thậm chí có khi lại còn hoàn toàn đối lập. Đối với người lớn, ý thức phân biệt thực ảo rõ ràng, điều này có thể không thành vấn đề. Nhưng với những người chơi nhỏ tuổi, chưa có nhiều kinh nghiệm sống, tiếp cận sớm và ham mê những trò chơi này có thể khiến trẻ nhầm lẫn và chấp nhận những quy luật của thế giới ảo. Và nếu thành công trong thế giới đó thì nguy cơ nhầm lẫn thật ảo lại càng cao, hậu quả có thể dẫn đến những thất bại ở thế giới thực khi ứng dụng những quy luật của thế giới ảo vào thế giới thực. Kết quả là xuất hiện mong muốn được ở trong cái thế giới mà mình thành công dễ dàng kia ngày càng nhiều hơn. Chơi để thỏa mãn, để thấy mình "có thể", thấy mình chiến thắng, thành công và khi thành công rồi thì muốn chơi nhiều hơn để tìm lại cảm giác thỏa mãn đó. Như vậy, nên tránh cho trẻ tiếp xúc sớm với những trò chơi loại này.

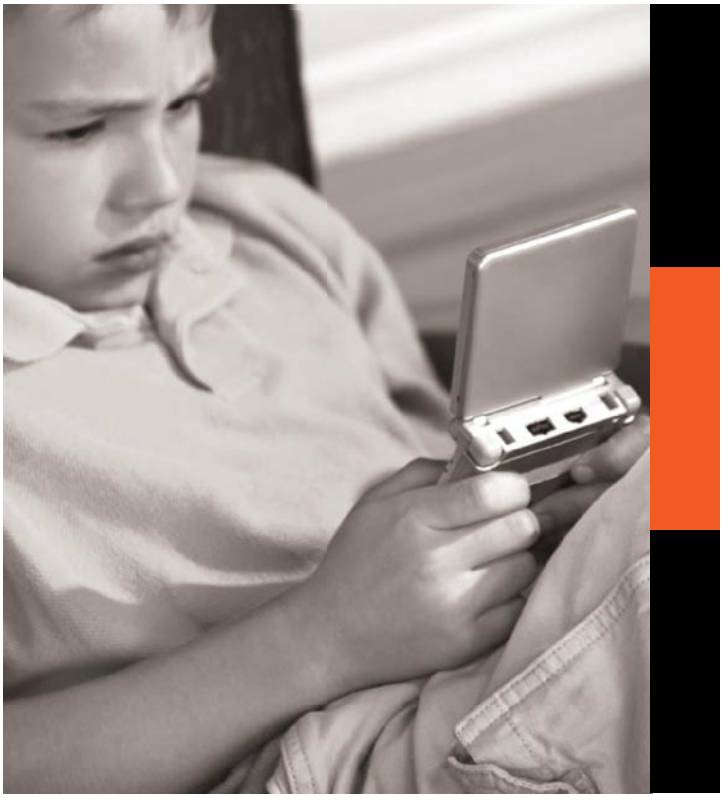
2. Về mặt sinh học, ngoài những cảnh báo về tác động xấu có thể thấy được như tác động của màn hình đến thị giác, gây nhức đầu, giảm thị lực... còn có những tác động tiềm ẩn bên trong gây ảnh hưởng khó lường hơn như ảnh hưởng của adrenaline được tiết vào máu khi cơ thể đối mặt với những tình huống khẩn cấp. Khi chơi những trò chơi hành động, người chơi luôn luôn phải tập trung cao độ, luôn trong trạng thái căng thẳng, đặc biệt là trong những tình huống nguy hiểm, tình huống tính mạng bị đe dọa (nhưng tính mạng này là tính mạng ảo, tính mạng của nhân vật). Tình huống ảo, tính mạng ảo nhưng cảm giác (căng thẳng, hồi hộp) của người chơi là thật. Những cảm giác thật này dẫn đến phản xạ của cơ thể. Cơ thể (hay cụ thể là cơ

cho "gêm-mờ" nhí

chế đối phó với tình huống khẩn cấp của cơ thể) không hiểu, không phân biệt được nguy cơ thật hay nguy cơ "chơi", mà chỉ phản xạ trên thông tin cảm giác truyền đạt lại. Cơ thể phản xạ theo đúng cơ chế sinh học và bắt đầu đưa adrenaline vào máu của người chơi. Adrenaline là một loại hormone mà cơ thể đưa vào máu để đối phó với những tình huống cực kì khẩn cấp, như để hành động tức thời, kháng cự, hoặc chạy trốn. Trong cả hai trường hợp này (kháng cự hay chạy trốn), cơ thể đều phải hoạt động thể lực cực kỳ tích cực, tim đập nhanh hơn, huyết áp, trao đổi chất tăng. Khi cơ thể hoạt động thể lực tích cực thì lượng adrenaline trong máu sẽ bị đốt hết. Trong khi chơi, người chơi đối mặt với nguy hiểm ảo, chạy trốn ảo, nhưng nhận cảm xúc thật và nhận adrenaline thật mà lại vẫn…ngồi yên. Cơ thể không hoạt động mà tim vẫn đập nhanh lên, huyết áp tăng và trao đổi chất bị rối loạn. Nếu điều này thường xuyên xảy ra thì adrenaline không bị đốt cháy bắt đầu phân hủy trong máu. Sản phẩm phân hủy của adrenaline có những tác động có hại cho cơ thể, đặc biệt là hệ tim mạch. Người chơi nhiều do đó có cảm giác mất ngủ, hay cau có, lo lắng thái quá... Đương nhiên trẻ càng nhỏ, ảnh hưởng này càng không tốt. Do đó loại trò chơi này không thích hợp với trẻ mà dành cho các bạn thanh niên ưu phiêu lưu. Tuy nhiên, người chơi cũng nên ý thức được tác động của trò chơi này đối với cơ thể để điều chỉnh giờ chơi hợp lý.

3. Trong khi đó, nhiều trò chơi chiến thuật đòi hỏi khả năng phân tích, khả năng đánh giá và dự đoán tình huống, tìm những giải pháp tối ưu, là những kỹ năng vô cùng có ích cho người chơi và họ có thể ứng dụng vào vô vàn hoạt động thực. Đây là những trò chơi thực sự có ích các cậu bé trai, bởi nó rèn luyện các kỹ năng cần thiết cho một người đàn ông trong tương lai: Tư duy logic, nhạy bén, linh hoạt, nhìn xa trông rộng và quyết đoán. Ngoài ra, có những trò chơi chiến thuật còn có tác dụng thúc đẩy hứng thú tìm hiểu, khám phá nghiên cứu lịch sử và văn hóa của các đất nước, các dân tộc khác. Những trò chơi chiến thuật đơn giản hơn, dựa trên nguyên lý chơi cờ, tức là mỗi người chơi đi một bước, là những trò chơi hay cho trẻ.

4. Loại trò chơi mạng xã hội lại có tác dụng giải trí, thư giãn và tập cho người chơi sự kiên nhẫn, trí nhớ, khiếu thẩm mỹ, kỹ năng tổ chức… cũng là những game hay cho trẻ nhỏ và giới nữ. Một điều quan trọng nữa là các trò chơi chiến thuật và các trò chơi mạng xã hội với kịch bản phong phú và đồ họa đa dạng vừa hấp dẫn, vừa không gây căng thẳng, lại kích thích tư duy nên không nguy hiểm kể cả từ góc độ sinh học lẫn góc độ tâm lý.



Cha mẹ nên làm gì?

Giáo dục để thay đổi nhận thức của người chơi tốt hơn những biện pháp hành chính. Tuy nhiên, đối với trẻ còn nhỏ, chưa đủ khả năng tự điều chỉnh thì các bậc cha mẹ cũng phải để mắt đến việc chơi của con nhiều hơn. Cụ thể là :

• Để ý thời gian chơi: Trẻ 6 – 7 tuổi chỉ nên chơi liên tục 15 phút thôi. Đây là con số có cơ sở khoa học do các chuyên gia khuyến cáo, dù là chơi hay học một chương trình nào đó trên máy cũng không nên kéo dài quá thời gian này.

• Dạy cho trẻ tập thể dục cho mắt: Sau khi bắt đầu chơi khoảng 7 – 8 phút và sau khi chơi xong. Những bài tập này rất đơn giản nhưng tác dụng rất lớn, nên người lớn cố gắng khuyến khích trẻ tập để tạo thành thói quen cho cả khi làm việc trên máy sau này.

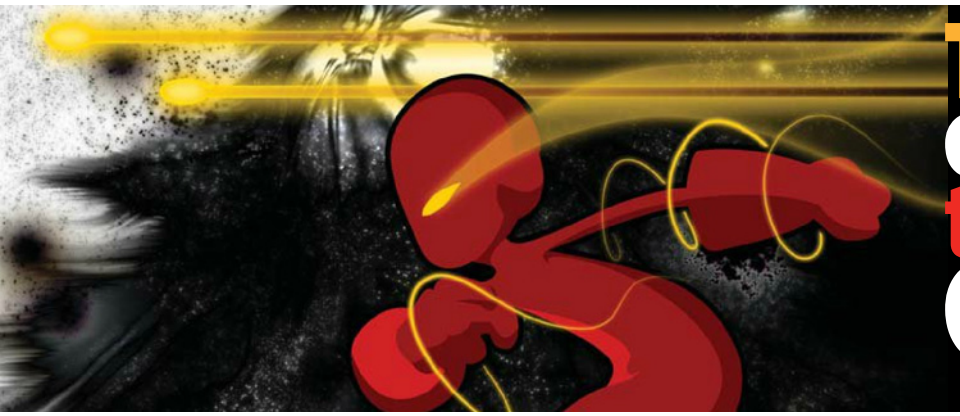
• Tổ chức chỗ ngồi cho trẻ: Phù hợp với từng trẻ, bàn ghế có độ cao thích hợp, màn hình để đủ xa tầm mắt, chuột vừa tay.

• Chọn màn hình chất lượng tốt.

• Chọn trò chơi phù hợp và có chất lượng tốt.

Và điều này quan trọng nhất: Hãy chơi cùng với trẻ, chỉ khi đó chúng ta mới biết trò nào nên chơi, trò nào không.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học



Thi đấu e-Sports trên mạng Garena

Garena hiện đang là phần mềm hỗ trợ chơi game phổ biến nhất hiện nay và là người bạn không thể thiếu của game thủ Việt Nam.

Vị cứu tinh

Vào khoảng đầu năm 2006, phong trào chơi các game đối kháng trực tiếp như Counter Strike, Warcraft, Starcraft… tại nhà của các game thủ Việt Nam đang lên cao. Bên cạnh các cổng *Battle.net* chính thức của Blizzard (đòi hỏi phải đóng phí), phần mềm Hamachi được xem như một giải pháp chơi game trực tuyến miễn phí dễ dàng và hiệu quả nhất. Với Hamachi, các game thủ có thể dễ dàng ngồi tại nhà chơi game cùng bạn bè mình khắp nơi thông qua một phần mềm có dung lượng rất nhỏ.

Tuy nhiên, do gặp phải tình trạng "hack" tài khoản quá phổ biến ở Việt Nam nên tháng 12/2007, Hamachi đã chính thức khóa IP Việt Nam. Các cổng *Battle.net* của Blizzard có số ping rất cao, thường không ổn định và xảy ra nhiều tình trạng gian lận trong game. Cộng đồng game thủ trong nước lúc này hết sức khó khăn trong việc tìm ra một sân chơi mới ổn định hơn. Một số server cá nhân xuất hiện nhưng tất cả đều không tồn tại được quá lâu.. Đúng lúc này, Garena xuất hiện như một vị cứu tinh, giải quyết được các rắc rối trong việc kết nối các game thủ. Garena là phần mềm kết nối game thủ trên toàn thế giới bằng cách chuyển đổi mạng Internet vào cùng một phòng chơi ảo.

Hỗ trợ thi đấu e-Sports

Đặc điểm nổi bật của Garena là giúp các game thủ kết nối trực tuyến dễ dàng với nhau, giao diện đơn giản dễ sử dụng và hỗ trợ cho nhiều game hot hiện nay.

Về các game được hỗ trợ, Garena được ví như một sân vận động khổng lồ bao trùm từ các thể loại game FPS (First Person Shooter – Game bắn súng góc nhìn thứ nhất) như Counter Strike, Call of Duty, Left 4 Dead….cho đến các dòng game chiến thuật RTS (Real Time Strategy – Chiến lược thời gian thực) kinh điển như Starcraft, Warcraft, Red Alert… và đặc biệt các bản mở rộng của Warcraft như DotA Allstars hay Dday Judgement. Đặc biệt tại mảng game WarCraft III RPG, ngoài các phòng truyền thống về DotA, để thay đổi không khí, các game thủ có thể tìm đến những phòng chuyên host map riêng biệt như Tower Defense, Hero Defense, Custom map, Dday 19.9b …

Ngay khi đặt chân vào trong room, trước mắt bạn sẽ là giao diện phòng chat của Garena rất ưa nhìn và dễ theo dõi. Game thủ có thể dễ dàng tra cứu thông tin tài khoản của người chơi khác.

Cách chơi trên Garena

Việc cài đặt đường dẫn cho game cũng rất đơn giản. Đầu tiên bạn tải phần mềm Garena tại *http://www.garena.com/*. Sau khi tải về, bạn chọn vị trí đường dẫn cài đặt là C:\Program Files\Garena. Cài đặt xong bạn sẽ có shortcut của Garena ngoài Desktop, chạy nó để bắt đầu. Nếu chưa có tài khoản Garena, bạn đăng ký tài khoản tại trang *http://account.garena.com/* . Ngoài ra, một cách đơn giản hơn là sau khi chạy phần mềm Garena bạn chỉ cần click vào "Đăng ký" và điền đầy đủ thông tin cần thiết vào các mục. Để thiết lập cấu hình và bắt đầu chơi game bạn click vào "Thiết lập" ở góc trên bên phải của giao diện chính. Bạn chọn đường dẫn đến file .exe của thư mục chứa game bạn chơi. Sau đó, cột bên trái bao gồm danh sách các game bạn có thể chơi, click vào sẽ hiện ra các room của từng game. Chọn khu vực mình sống (ở Việt Nam bạn chọn Asean-VietNam). Các room của game đó sẽ hiện ra và giới hạn mỗi room là 225 người chơi. Nếu không có Gold Member, bạn nên vào các room còn trống. Sau đó, nhấp chuột vào "Bắt đầu" ở phía dưới và game sẽ tự động chạy.

Bên cạnh đó còn một tính năng độc đáo là GarenaTV. Đây là một công cụ tiện ích giúp các game thủ có thể theo dõi các trận đấu mới, hấp dẫn đang diễn ra tại bất kì nơi nào trên toàn thế giới. Game thủ sẽ được hòa mình vào không khí nóng bỏng của các trận đấu, được tận hưởng cảm giác chân thực dưới vị trí của người quan sát. Tuyệt vời hơn khi GarenaTV cho phép lưu các trận đấu đã diễn ra và người chơi có thể xem lại bất cứ lúc nào. Đối với các trận đấu bị đứt quãng, GarenaTV đã khắc phục được sự bất tiện này, các game thủ sau khi xem sẽ có file lưu trận đấu và chỉ việc tiếp tục thưởng thức.

Hiện tại Garena vẫn đang tiếp tục xây dựng và ngày càng hoàn thiện hơn hệ thống tính điểm, xếp hạng người chơi thông qua từng trận đấu. Qua đó thúc đẩy sự cạnh tranh, nâng cao môi trường chuyên nghiệp.

Trong suốt quá trình hoạt động của mình, Garena đã tổ chức không ít giải đấu lớn nhỏ cho các game thủ Việt Nam. Kỳ sau, chúng ta sẽ có một cái nhìn cụ thể hơn về những gì Garena đã làm được cho các tay chuột nước nhà!

TRÍ VŨ

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Máy mình có cấu hình như sau: CPU Intel Core 2 Quad 2.66GHz bus 1333MHz, RAM Kingston 2GB DDRRAM3 bus 1600MHz, VGA NVIDIA Geforce 9600GT 1GB, OS Windows XP SP3. Nhưng khi chơi các game như PES 2010 thì lâu lâu bị đứng hình sau đó thoát ra nhưng vô các game khác thì cũng đứng hình luôn phải restart lại thì mới vào được. Còn game Battlefield: Bad Company 2 thì mình chơi được có 15-30 phút thì bị văng ra ngoài mà không hiện thông báo gì hết (2 game đó mình chỉnh mức đồ họa tối đa trong phần Settings của game) (tdtphu2010 – Cộng đồng TGVT). Máy em cấu hình Dual Core 2.4GHz, RAM 1GB, VGA Geforce GTS 250 512MB. Em cài Battlefield: Bad Company 2 vào chơi, khi bật hết hiệu ứng lên máy vẫn chạy được game nhưng thỉnh thoảng đang chơi thì bị vỡ hình và xuất hiện nhưng bật hết hiệu ứng lên thì máy vẫn chạy được game nhưng thỉnh thoảng đang chơi thì bị vỡ hình và xuất hiện những vệt đen. Hiện tượng này xuất hiện lên tục. em thử hạ đồ họa xuống nhưng hiện tượng này vẫn xảy ra? *(bach1994 – Cộng đồng TGVT)*

Trước hết, bạn nên theo dõi và cập nhật tập lệnh đồ họa DirectX theo phiên bản Windows đang dùng (như Windows XP là DirectX 9.0c) và phiên bản driver mới nhất của card đồ họa từ NVIDIA (do cả 2 bạn trên đều dùng VGA NVIDIA) để có được sự hỗ trợ tốt nhất cho game từ cả hệ điều hành và card đồ họa. Kế đó, nếu ở mức thiết lập đồ họa mà máy tính không chạy được như ý muốn thì bạn cần phải hạ xuống ở những mức thấp phù hợp hơn. Có khi bạn cần phải "hi sinh" đồ họa đẹp để có những giây phút chơi game trơn tru và thoải mái. Khi hạ mức đồ họa, bạn cần chú ý thêm một số tùy chọn mở rộng (thường ảnh hưởng mạnh đến tốc độ dựng hình của game) như: Anti-Aliasing (khả năng khử răng cưa), Lightings (các hiệu ứng về ánh sáng), Shadows (các hiệu ứng về bóng đổ), Resolutions (độ phân giải trong game)... tùy theo từng game.

Hôm nay em có vào Worm World Party chơi và đột nhiên toàn màn hình map đen xì lại, khi em chỉnh xuống 16bit thì chỉ nhìn thấy các worm với một màu sách bị lỗi và hoàn toàn không nhìn thấy mặt đất.
(leo.1995 – Cộng đồng TGVT)

Theo kinh nghiệm của TGG, có thể driver card đồ họa của bạn đang có vấn đề. Bạn nên cập nhật lại driver cho card đồ họa và thiết lập lại chất lượng hình ảnh là 32bit.

Mình không có điều kiện mua card đồ họa rời nên phải dùng phần mềm SwiftShader (www.transgaming.com/business/swiftshader/) để chơi game Call of Duty 2. Tuy nhiên khi vào chơi thì thấy rất lag nên mình đã cài đặt dựng hình bằng DirectX 7. Nhưng khi vào lại game thì thấy màn hình trắng xóa. Cấu hình máy laptop: RAM 1GB, CPU 1,73GHz, đồ họa tích hợp Intel 965 (256MB),Window Vista.
(laxuanlinh – Cộng đồng TGVT)

Do Call of Duty 2 được phát triển hoàn toàn theo nền DirectX 9.0c nên bạn phải thiết lập phần mềm SwiftShader theo DirectX 9.0c thì mới chơi được.

Trò chơi Just Cause 2 đòi hỏi cấu hình ra sao? Tại sao mình cài đặt xong rồi nhưng khi vào chơi thì game hiện ra thông báo phải cài phiên bản Windows có mới hơn? Máy mình đang cài Windows XP SP3 (version 2002).
(tdtphu2010 – Cộng đồng TGVT)

Theo thông tin từ hãng phát hành Eidos Interactive, Just Cause 2 chỉ hỗ trợ 2 hệ điều hành Windows Vista và Windows 7, không hỗ trợ Windows XP. Do đó bạn cần phải sử dụng 1 trong 2 hệ điều hành nói trên nếu muốn chơi Just Cause 2. Xu hướng phát triển game hiện nay cho thấy các tựa game mới đang tập trung vào nền tảng Windows 7 đồng thời sẵn sàng nói "không" với Windows XP lẫn Vista.

Máy mình cấu hình Intel Core 2 Duo E6550, RAM 2GHz, VGA 512MB ATI X1650, không biết có thể chơi được Assassin's Creed 2 không? Nếu được thì ở mức đồ họa nào (thấp hay trung bình)?
(hhh10a – Cộng đồng TGVT)

Theo hãng phát hành Ubisoft, cấu hình tối thiểu của Assassin's Creed 2 là CPU Intel Core 2 Duo 1,8GHz, RAM 1,5GB, VGA 256MB (hỗ trợ Shader Model 3.0); trong đó các dòng card ATI được hỗ trợ lần lượt là ATI RADEON X1950, HD 2000/3000/4000/5000. Do đó nhiều khả năng bạn sẽ không chơi được game với VGA ATI X1650.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

NHỮNG KỶ LỤC GUINNESS CỦA NGÀNH GAME

(TIẾP THEO KỲ TRƯỚC)

GAME CHIẾN ĐẤU/ĐỐI KHÁNG

HOÀN THÀNH NINJA GAIDEN BLACK NHANH NHẤT: Tại sao lại là Ninja Gaiden Black? Đơn giản vì đây là một trong những game hành động khó nhất xưa nay! Và game thủ Josh Mangini đã trở thành người hoàn thành game này nhanh nhất: Chỉ trong 1 giờ 55 phút 5 giây.

GAME ĐỐI KHÁNG HAY NHẤT: Trò chơi được đánh giá cao nhất trong thể loại này đến nay vẫn là Soul Calibur trên máy Dreamcast năm 1998, với số điểm trung bình ghi nhận bởi trang Metacritic là 98%.

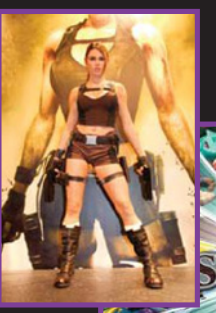
BỘ PHIM ĐẦU TIÊN LÀM TỪ GAME ĐỐI KHÁNG: Đã có nhiều game đối kháng được chuyển thể thành phim, chẳng hạn Street Fighter, Dead or Alive, Mortal Kombat... Nhưng game đầu tiên có được vinh dự này là Double Dragon, lên phim năm 1994.

GAME CHIẾN ĐẤU BÁN CHẠY NHẤT: Đỉnh cao của thể loại này phải kể đến những tên tuổi như Devil May Cry hoặc Ninja Gaiden. Thế nhưng, trò chơi bán chạy nhất lại là một game kém nổi tiếng khác. Đó là Lord of the Rings: The Two Towers của hãng EA, với 4,28 triệu bản bán ra từ năm 2002.

NHÂN VẬT GAME ĐƯỢC NHIỀU NGƯỜI VÀO VAI NHẤT: Giữ kỷ lục này là nữ bá tước Lara Croft của dòng game Tomb Raider. Từ năm 1996 đến nay, hãng Eidos đã mời đến 10 người mẫu vào vai cô để quảng bá cho game. Người giữ cương vị này hiện nay là người mẫu Alison Carroll.

NHÂN VẬT MẠNH NHẤT TRONG STREET FIGHTER IV: Là game đối kháng thể thao điện tử hàng đầu hiện nay, bạn nghĩ những Ken, Ryu hay Dhalsim là nhân vật chiến thắng nhiều nhất? Không, vinh dự này thuộc về Sagat, khi có đến 61% chiến thắng trong

Soul Calibur, game đối kháng được đánh giá cao nhất lịch sử



Alison Carroll, người mẫu thủ vai Lara Croft hiện nay

Super Smash Bros. Brawl là game đại thành công trên hệ máy Wii

GAME GIẢI ĐỐ

Scribblenauts gây bất ngờ với vô số vật phẩm sử dụng được

GAME GIẢI ĐỐ PHỔ BIẾN NHẤT: Bạn đang nghĩ đến huyền thoại Tetris đúng không? Không, vinh dự này thuộc về game "Xếp ngọc" Bejeweled của PopCap. Từ khi được giới thiệu tháng 5/2001, game này đã được tải về 350 triệu lần và bán được 25 triệu bản.

GAME CÓ NHIỀU VẬT THỂ NHẤT: Đây là kỷ lục mới xác lập năm ngoái bởi game Scribblenauts trên DS. Trong game có tổng cộng hơn... 10.000 vật phẩm riêng biệt mà người chơi có thể sử dụng.

ĐẠT ĐIỂM CAO NHẤT TRONG TETRIS: Phiên bản máy NES của game xếp gạch ra đời từ năm 1988, nhưng mãi đến năm 2009 mới có người ghi được điểm tối đa 999.999 với nó. Đó là Harry Hong, game thủ đến từ Los Angeles, Mỹ, xác lập ngày 19/04/2009, sau hơn 4 năm tập luyện "điên cuồng".

GAME NHẬP VAI

ĐỘI NGŨ PHÁT TRIỂN ĐÔNG ĐẢO NHẤT: Kỷ lục này chỉ tính trong thể loại nhập vai và vừa được trao cho Final Fantasy XIII. Chỉ riêng việc dựng các đoạn phim chuyển cảnh trong game đã cần đến 100 người, phần còn lại của game cần thêm một đội ngũ 200 người khác để thực hiện.

GAME NHẬP VAI ĂN KHÁCH NHẤT: Vinh dự này vẫn thuộc về một game Nhật, đó là Pokemon Red/Blue/Green. Phát hành từ năm 1996, game này đã được tiêu thụ 31,38 triệu bản.

GAME CÓ NHIỀU BẢN MỞ RỘNG NHẤT: Các game nhập vai trực tuyến (MMORPG) thường "vô đối" trong lĩnh vực này. Và "quán quân" là Everquest, phát hành năm 1999, đến nay đã có 16 bản mở rộng khác nhau.

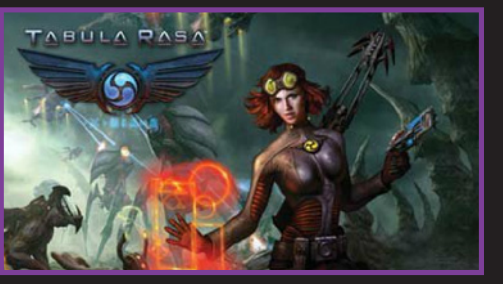
GAME MMORPG "YẾU MỆNH" NHẤT: Nắm giữ kỷ lục không mấy hay ho này là Tabula Rasa của hãng NCsoft. Dù được sáng tạo bởi nhà thiết kế game online nổi tiếng Richard Garriot, nhưng Tabula Rasa đã thất bại thảm hại và chỉ tồn tại 1 năm 3 tháng 26 ngày trước khi đóng cửa toàn bộ máy chủ.

NHÂN VẬT "PHƠI XÁC" LÂU NHẤT: Một kỷ lục nghe lạ tai quá phải không bạn? Trong game online Star Wars Galaxies của hãng LucasArts phát hành năm 2003, nếu muốn lấy lại hành trang sau khi bị hạ sát, thì lúc hồi sinh, nhân vật của người chơi phải quay lại xác cũ của mình. Có một game thủ biệt danh "icir" không thèm làm chuyện này, mà để cho xác nhân vật mình nằm tại khu vực Talus Imperial Base trong vòng… 3 năm.

NHỮNG GAME NHẬP VAI ĐỈNH CAO: The Elder Scrolls IV: Oblivion là game nhập vai phương Tây bán chạy nhất, với 1,86 triệu bản. Trong khi đó, game nhập vai phương Tây hay nhất thuộc về Baldur's Gate: Shadows of Amn, với điểm đánh giá trung bình là 95%.

GAME ONLINE ĐƯỢC GAME THỦ BỎ NHIỀU THỜI GIAN ĐỂ CHƠI NHẤT: Đáng tiếc là game online hàng đầu thế giới hiện nay là World of Warcraft không đạt được vinh dự này. Trong khi game thủ WoW bỏ trung bình 653 phút/tuần để chơi game, thì game Second Life lại "hút" từ game thủ của mình đến 760 phút/tuần.

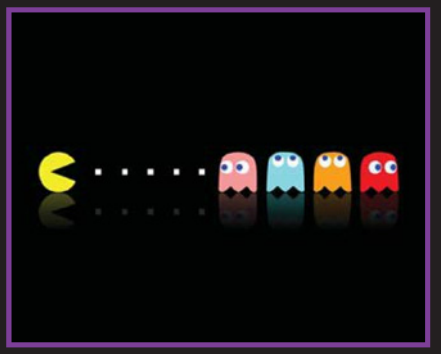
Final Fantasy XIII buộc Square Enix phải huy động một đội ngũ phát triển đông đảo



Tabula Rasa, thất bại cay đắng của nhà thiết kế Richard Garriot

Second Life, game online mô phỏng đời sống ảo rất đặc sắc

GAME MÁY THÙNG (ARCADE)



Hầu như ai cũng quen thuộc với "chàng ăn đậu" Pac-Man

THỜI GIAN CHƠI LÂU NHẤT: Các game thường nhắc nhở người chơi nên nghỉ ngơi sau mỗi giờ chơi game. Nhưng game thủ James Vollant đã hoàn toàn bỏ ngoài tai điều này khi năm 1985, anh đã chơi liên tục game Joust trên máy thùng trong 67 giờ 30 phút không nghỉ.

GAME THÙNG ĂN KHÁCH NHẤT: Donkey Kong? Pac-Man? Không phải, mà là Golden Tee Golf của hãng Incredible Technologies ra đời năm 1989. Từ đó đến nay, game này đã có… 1 tỉ lượt người chơi.

NHÂN VẬT GAME NỔI TIẾNG NHẤT: Mario chăng? Sai rồi, đó là "chàng ăn đậu" Pac-Man. Ra đời năm 1980 và gắn liền với thể loại game Arcade, Pac-Man được đến 94% game thủ Mỹ nhận ra, Mario bám ngay sát phía sau với 93%.

MÁY GAME THÙNG ĐẦU TIÊN TRANG BỊ ĐĨA CỨNG: Trò chơi Arcade đầu tiên phải gắn kèm ổ cứng là Killer Instinct của hãng Midway năm 1994. Đĩa cứng dùng để chứa dữ liệu các phong cảnh màn dựng sẵn trong các màn chơi.

PHƯƠNG MAI

Sức mạnh của những con SỐ

Metascore được khởi xướng vào năm 2001, xuất phát từ ý tưởng của người "cha đẻ" Marc Doyle - biên tập viên của trang web Metacritic, với mục tiêu không thể đơn giản hơn: mang lại cho người dùng những bài phê bình (review) khách quan và đa chiều nhất về nhiều lĩnh vực trong ngành giải trí (game, âm nhạc, phim ảnh…) và trở thành nguồn thông tin cho các cơ quan truyền thông khác, từ các tạp chí game như GamePro đến những tờ báo địa phương… Kể từ khi chính thức hoạt động, cả Metacritic lẫn hệ thống chấm điểm Metascore đã không những trở thành một khung tiêu chuẩn yêu thích của người dùng mà còn là một yếu tố có thể quyết định đến "vận mệnh" của các nhà phát triển game trên thế giới. Và với riêng Marc Doyle, Metascore luôn là một "đứa con cưng". "Tôi đã từng một thời là "nạn nhân" của những phê bình phiến diện. Tôi có thể bắt gặp ở đâu đó cái tít "10 tựa game xuất sắc nhất năm" và ngay lập tức chết mệt với những gì được nói đến trong đó. Tuy nhiên, một bài phê bình đúng đắn mới chính là thứ vô giá", ông trần tình về những suy nghĩ đã làm nảy ra ý tưởng giúp xây dựng nên Metascore. "Thời còn đi học, tôi rất hay theo dõi tạp chí GamePro và nhận thấy bản danh sách liệt kê tất cả những game trên hệ máy Sega Genesis mà họ từng chơi thử là thứ rất hữu ích.Tôi giữ bản danh sách đó hàng tháng trời và cứ mỗi lần mua trò chơi mới, tôi lại dựa vào đó để lựa chọn".

Ý tưởng của Metascore chắc chắn cũng tương tự như cái bản danh sách game Sega Genesis mà Doyle nói đến, nhưng không bị giới bạn ở bất cứ hệ máy nào và các ý kiến lại đến từ nhiều nguồn khác nhau. Với cách làm đó, Metacritic và Metascore đã nhanh chóng có được một lượng độc giả lớn và hiện đang là một phần của "đế chế" truyền thông CBS Interactive, bên cạnh những người anh em uy tín như GameSpot, CNET và hàng tá các trang web "ưu tiên bookmark" khác. Vậy Metascore có gì hay? Thí sinh thi hoa hậu ăn thua nhau ở điểm số của ban giám khảo. Người ta thích Metascore đơn giản bởi họ thích xem các sản phẩm kèn cựa nhau trên hệ thống chấm điểm.

Ken Levine, Giám đốc sáng tạo của nhà phát triển Irrational Games và là nhà thiết kế chính của tựa game BioShock nguyên bản, cho rằng hầu hết mọi người đều sợ phải thừa nhận điều này: "Metascore đơn giản chỉ là "gãi đúng chỗ ngứa" của các game thủ. Ngoài mặt họ có thể tỏ ra không quan tâm, nhưng thực chất trong bụng lại thèm thuồng những gì mà Metacritic mang lại". Ý kiến của Levine có vẻ như hơi cao ngạo, bởi game BioShock mà ông tham gia phát triển hiện là một trong những tựa game được chấm điểm cao nhất trong lịch sử (được Metascore chấm 96 điểm), nhưng điểm chính ở đây là việc Metacritic đã trở thành "tụ điểm" của phần lớn các game thủ. Thật ra thì một người có thể dựa vào điểm số trên Metascore để mua một tựa game về chơi, sau đó lại liên tục ghé lại đây để xem những ý kiến của người khác, để xem có "chiến hữu" nào đồng ý với mình và có bao nhiêu "thằng ngu" không nhận ra cái hay giống như mình.

Đó là những ảnh hưởng đối với các game thủ, vậy vai trò của Metascore đối với các nhà phát triển game thì sao? Theo Pete Hines, Phó chủ tịch phụ trách đối ngoại và marketing của nhà phát triển Bethesda Softworks, thì Metacritic lại là một "quả bom". "Nó thật sự rất có ích", Hines nói, "Không thể phủ nhận những công việc rất ấn tượng mà họ đã làm, tập hợp những ý kiến và điểm số khác nhau để cho ra điểm trung bình của một sản phẩm". Không những thế, với các nhà phát triển game, các studio hay các nhà phát hành thì hệ thống chấm điểm của Metacritic vừa là một công cụ hữu ích về mặt truyền thông vừa là một thước đo chất lượng thật

"SỰ HOÀNH TRÁNG CỦA MỘT GAME CHƯA PHẢI LÀ YẾU TỐ QUYẾT ĐỊNH THÀNH CÔNG TRONG KINH DOANH MÀ CỨ MỖI 5 ĐIỂM KIẾM ĐƯỢC TRÊN HỆ THỐNG CHẤM ĐIỂM METASCORE SẼ GIÚP TĂNG ĐẾN GẤP ĐÔI DOANH SỐ, LÀ LỜI KHẲNG ĐỊNH CỦA ROBIN KARMINSKY, PHÓ CHỦ TỊCH PHỤ TRÁCH MARKETING CỦA ACTIVISION, TẠI SỰ KIỆN DICE (DESIGN - INNOVATE - COMMUNICATE - ENTERTAIN) VÀO NĂM 2008. ĐIỀU NÀY CHO THẤY CÁC HỆ THỐNG CHẤM ĐIỂM, ĐẶC BIỆT LÀ HỆ THỐNG METASCORE CỦA METACRITIC, ĐÃ VÀ ĐANG CÓ NHỮNG ẢNH HƯỞNG SÂU RỘNG ĐẾN THÓI QUEN TIÊU DÙNG CỦA CÁC GAME THỦ.

sự của sản phẩm mà họ làm ra. Thậm chí, Metascore còn có thể nắm "vận mệnh" các tựa game khi từ năm 2008, Microsoft đã tuyên bố sẽ gỡ bỏ tất cả game có điểm số thấp hơn 65 khỏi Xbox Live. Rõ ràng Metascore rất có giá trị trong mắt những nhà sản xuất, đơn giản bởi một tựa game có chất lượng tốt hơn sẽ "ghi điểm" nhiều hơn và điểm số đó cũng sẽ giúp số lượng phát hành trở nên khả quan hơn.

Nếu như giữa Metascore và doanh số bán đã có những mối liên hệ như thế, thì liệu có hay không những "khoảng tối" trong mối liên hệ này? Trong khi không có bất cứ nhà phát triển hay studio lớn nào chính thức có những phát biểu về vấn đề này thì chỉ cần vài phút đồng hồ tìm kiếm, bạn sẽ lần ra được một số người mà hợp đồng làm việc của họ có dính dáng đến Metascore. "Tôi nhớ có một lần khi đi xin việc, tôi nhận thấy trong hợp đồng của mình có quy định điều khoản là phải đưa các tựa game đạt 85 điểm trở lên trong Metascore. Tôi đã từ chối bản hợp đồng đó", Jane (tên nhân vật đã được thay đổi) - người từng có hơn 10 năm làm việc quan hệ đối ngoại (PR) trong ngành công nghiệp game, cho biết. Thực tế, việc quy định mức điểm số Metascore trong các hợp đồng làm việc của chuyên viên PR ngành game đã không còn là chuyện lạ, và nhân vật được nhắc đến ở đây chỉ là một trong những trường hợp hiếm hoi không chấp nhận điều khoản ràng buộc đó. Về phía các nhà phát triển game, một studio giấu tên đã thừa nhận rằng mức điểm mà tựa game đạt được tại Metascore sẽ mang lại nhiều khoản thưởng cho họ. "Vào cuối ngày, chúng tôi sẽ nhận được hai bản báo cáo: báo cáo doanh số và báo cáo về biến động điểm số trên Metascore. Hai thứ này có sức ảnh hưởng khá lớn lên thu nhập của chúng tôi".

Tuy nhiên, mối quan hệ lằng nhằng giữa điểm số trên Metascore, nhà phát triển game và các chuyên viên PR lại không hề đơn giản. Ở trường hợp đã nêu trên, Jane đã có phần đúng khi cô hoàn toàn không thể quyết định đến chất lượng thực của một tựa game. Và để có thể tuân theo những ràng buộc về mức điểm như đã quy định trong hợp đồng, các chuyên viên PR hoặc marketing có thể sẽ phải "rào trước đón sau" các kết quả review. Ngược lại, phía các nhà phát triển game lại có những suy nghĩ rất khác: "Công việc của những người làm marketing và PR không hề được đánh giá cụ thể bằng những bản báo cáo như chúng tôi. Họ hưởng lợi trên các thành quả nhưng lại phủ nhận trách nhiệm nếu như sản phẩm không được như mong đợi".

Rõ ràng, đã và đang có khá nhiều nghi vấn đặt ra về tính khách quan của Metascore. Liệu người làm tiếp thị có thể "phù phép" lên bảng điểm của Metascore? Hay nói rõ hơn, là những chuyên viên đối ngoại này có thể gây ảnh hưởng trực tiếp lên những bài phê bình đăng trên Metacritic hay không? Câu trả lời là rất khó, khó hơn bạn có thể tưởng tượng nhiều.

Không cần phải suy đoán chi cho xa, bởi cái khó này được quy định bằng quy chế của Metascore, rành rành trên giấy trắng mực đen. Quy chế của Metascore không đơn giản chỉ là lấy số trung bình cộng của tất cả các bài review hiện có mà các bài review này sẽ được lựa chọn qua các bước và tiêu chí rất kỹ càng. "Chúng tôi sẽ chỉ lựa chọn các review có sự chỉ trích nhiều nhất - tức điểm số ít nhất, review khen nhiều nhất - tức có điểm số cao và những review khách quan nhất", Marc Doyle giải thích. Bên cạnh đó, ông cũng nhấn mạnh rằng Metacritic không tùy tiện đánh đồng tất cả mà chỉ lựa chọn từ những thứ tốt nhất để có thể cho ra điểm số đánh giá tựa game đó. Có thể sẽ có nhiều người cho là công bằng hơn nếu Doyle áp dụng chính sách tính điểm từ tất cả các review. Tuy nhiên, Marc Doyle đã chọn cách làm có chọn lọc, cộng với một số thuật toán không được tiết lộ khiến điểm số sau cùng của một tựa game cũng không hẳn là số

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

trung bình cộng, để luôn đảm bảo tính khách quan cho Metascore.

Đối với Marc Doyle, "người cha" của Metascore, việc các độc giả sử dụng hệ thống tính điểm để làm gì không quý giá bằng cách thức chọn lọc "thủ công" từ rất nhiều review được gửi lên. "Điều mà tôi đang cố gắng làm là bảo vệ các "nhà phê bình" của chúng tôi, giữ họ tránh xa khỏi những áp lực có thể xảy ra", Doyle nói. Theo đánh giá của chính ông, việc tạo ra những ảnh hưởng chủ quan lên hệ thống điểm của Metascore là rất khó và hiếm khi xảy ra. Nhờ đó, Metacritic đã trở thành nguồn thông tin khổng lồ cho các website về game khác khai thác, từ đó cũng mở ra những áp lực buộc Metacritic phải luôn mang tính kích thích và khác biệt để duy trì lượng độc giả của mình. Cuối cùng, với Pete Hines - Phó chủ tịch của Bethesda Softworks, thì Metacritic sẽ luôn khác biệt nhờ bản chất của nó: "Người ta luôn giành lấy tiếng tăm nhờ tạo ra được sự khác biệt so với đám đông. Nếu bạn cho điểm rộng tay hơn, bạn sẽ chẳng có gì hay ho trong mắt của những người khác. Nhưng một khi bạn cho rằng tựa game đó tệ hơn so với những gì mà người khác đã đánh giá, người ta sẽ nhìn bạn với cặp mắt kính phục, như thể bạn là người có thể nhìn thấu tất cả và có "gan" nói lên suy nghĩ của mình. Mọi thứ sẽ luôn là như vậy".

"SỨC MẠNH QUẦN CHÚNG"

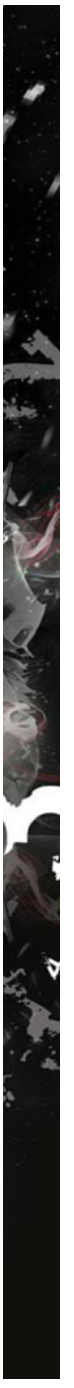
Tuy nhiên, với sức mạnh của Internet, liệu những ý kiến chọn lọc từ các chuyên gia có thực sự hiệu quả? Khi mà ở bất cứ đâu có kết nối Internet mọi người ai cũng có thể "blog", hoặc giả dụ như có một "chuyên gia" nào đó tạo ra một hệ thống điểm nào khác đủ sức "phủ mờ" Metascore của Marc Doyle? Đáng tiếc, điều đó là rất khó xảy ra. Hãy thử vào trang Amazon.com, website bán hàng trực tuyến hàng đầu hiện nay, mà xem. Ở đó không có đường dẫn (link) đến với những trang review chính thống và có uy tín, như trang điểm sách của báo New York Times chẳng hạn. Thay vào đó là "hàng tỉ" bình luận của những "phó thường dân". Đôi khi trong số đó cũng có những nhận xét nổi bật, có suy tư, có chiều sâu… nhưng đa phần đều là những ý kiến tầm thường, vô vị và chẳng có chút giá trị nào. May thay, nhờ vào các công cụ bình chọn, những ý kiến được nhiều người thích nhất sẽ được "up" lên phía đầu trang.

"Người dùng đang ngày càng có vị thế mạnh hơn. Mọi người đang ngày càng tin tưởng hơn vào những ý kiến, kinh nghiệm mà người dùng khác đưa ra, rất khác so với tư tưởng của khoảng 10 năm trước. Trước đây, chúng tôi luôn khẳng định ra bên ngoài rằng những chuyên gia review của chúng tôi không có mối liên lạc với nhau nhằm giữ tính khách quan và chủ kiến riêng của từng người. Trong vài năm trở lại đây, điều đó đã thay đổi, chúng tôi đã cố gắng để có nhiều và nhiều hơn nữa những ý kiến và chấm điểm từ chính người dùng. Bộ phận này hiện vừa là độc giả, vừa là những "chuyên gia" review của Metascore", Marc Doyle khẳng định.

Có lẽ, tương lai của Metacritic đang nằm trong tay của chính các độc giả, game thủ và người dùng. Hãy dùng sức mạnh đó thật thông minh, bởi nó còn có thể ảnh hưởng đến hàng ngàn nhân lực khác đang phục vụ cho ngành công nghiệp game.

NHU THUỜNG

Theo GamePro - Tháng 5/2010



LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

MỜI BẠN THAM GIA BÌNH CHỌN TRỰC TUYẾN

Tại **www.pcworld.com.vn/binhchon**

01 Giải đặc biệt: sản phẩm trị giá **20.000.000 VNĐ**

01 Giải nhất: sản phẩm trị giá **15.000.000 VNĐ**

01 Giải nhì: sản phẩm trị giá **10.000.000 VNĐ**

01 Giải ba: sản phẩm trị giá **5.000.000 VNĐ**

và nhiều sản phẩm giá trị khác của các nhà tài trợ

CƠ HỘI TRÚNG CÁC GIẢI THƯỞNG CÓ GIÁ TRỊ KHI THAM GIA BÌNH CHỌN

SẢN PHẨM CNTT-TT ƯA CHUỘNG NHẤT 2010
từ ngày **20/04/2010** đến ngày **31/05/2010**

GIẢI PHÁP CNTT-TT HAY NHẤT 2010
từ ngày **03/05/2010** đến ngày **20/06/2010**

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ, THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT
từ ngày **25/04/2010** đến ngày **10/06/2010**

Để biết thêm chi tiết chương trình bình chọn, vui lòng liên hệ:
Lê Ngọc Thảo Uyên
Phụ Trách tiếp thị
T: (08) 3930 4324. Ext: 166
F: (08) 3930 4338
Email: uyenlnt@pcworld.com.vn

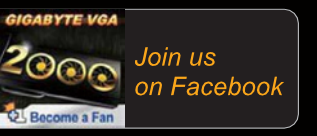
Liên hệ tài trợ:
Đồng Thị Phương Thảo
Phụ trách dự án
T: (08) 3930 4324. Ext: 155
F: (08) 3930 4338
Email: thaodtp@pcworld.com.vn

Tài trợ chính Microsoft® Your potential. Our passion.™
Tài trợ vàng LINKSYS® by Cisco | Kingston TECHNOLOGY www.kingston.com/asia
Tài trợ bạc | D-Link® Building Networks for People | Genius | acer
Đồng tài trợ | VIVOTEK www.vivotek.vn | COOLER MASTER | eset www.eset.com.vn | DrayTek | ZyXEL | AcBel | Thermaltake

GIGABYTE™

GV-R587SO-1GD

- Radeon HD 5870 SOC Edition
- Ultra Durable VGA + High Quality Components
- GPU Gauntlet ™ Sorting Technology
- Anti-turbulence Inclined Dual Fan
- OC Guru – Graphic Card Smart Tuner
- Super Overclock: C 950MHz / M 5000MHz (Std C 850MHz / M 4800MHz)
- 17%: better performance than standard HD 5870
- 2 %: better performance than standard GTX 480



GV-R567OC-1GI

- Powered by Radeon HD 5670 GPU
- Supports PCI Express 2.1
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 3.1 support
- Integrated with the first 1GB GDDR5 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features Dual-link DVI-I / D-sub / HDMI

GV-R545SC-1GI

- Powered by Radeon HD 5450 GPU
- Supports PCI Express 2.1
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 3.1 support
- Integrated with the first 1GB DDR3 memory and 64-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features Dual-link DVI-I / D-sub / HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.